Vorschau

Nächsten Monat wird es wieder ganz besonders interessant. Die September-Ausgabe wird, speziell für die ATARI-Messe, in einer Sonderauflage erscheinen, die dort kostenlos verteilt wird. Ein ausführliches INTERVIEW mit Herrn HUBER von der Firma ATARI wird ebenso aufschlußreich, wie der Bericht über DFÜ. Auch der MUSIKPROGRAMME-VERGLEICH verspricht einiges. Natürlich werden auch im nächsten Monat wieder die aktuellen Neuheiten vorgestellt, darunter z.B. ZERO WARS, AIR RESCUE, PLAYER'S DREAM II und einige mehr. Die TIPS ZU SPIDERMAN und THE BIG HOUSE helfen frustrierten Spielern sicherlich weiter. Im zweiten Teil der Programmierhilfe PM-GRAFIK wird es dann mit vielen Anwendungsbeispielen erst so richtig interessant. Auf der Programmdiskette findet Ihr die DEMO-VERSION der LEMMINGS-UMSETZUNG, den DIRECTORY-PRINTER sowie einen Bericht über die CX 85 10er- Tastatur und noch einiges mehr!
Doch genug verraten, schaut es es Euch einfach selbst an.

ZONG 9/91 ist ab 23.8.1991 auf der Atari-Messe in Düsseldorf erhältlich.

Kleinanzeigen

in

ZONG

sind

kostenlos!



8/91 3. Jahrgang 8,--

Denkspiele
- Die besten im Test



Klaus Peters
- Ausführliches Interview

Player-Missile Grafik
- Programmierung leicht gemacht

Software:
- Listingprinter
- Lawnmower, The Pit
- Pilzwald, Musikbonus
- Mario's Desert W. Screens

Mit Programmdiskette

Impressum

V.i.S.d.P.: Kemal Ezcan

Redaktion: K. Ezcan (KE)
M. Becker (MB)

Freie Mitarbeiter: M. Rösner (MR)
S. Dorlach (SD)
A. & M. Volpini (AV)

Anzeigen: 1/1 Seite DM 150,--
1/2 Seite DM 80,--

Auflage: 300 Exemplare

Vertrieb: KE-SOFT, Maintal

Anschrift: ZONG, Frankenstr. 24
6457 Maintal 4
Tel. 06181/87539

Manuskript- und Programm-einsendungen:

Beiträge werden gerne entgegengenommen, wenn frei von Rechten Dritter. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung. Für unverlangt eingesandte Beiträge: Keine Haftung. Honorar wird von der Redaktion festgelegt (nach Art und Qualität). Keine Gewähr für Richtigkeit aller Veröffentlichungen.

Erscheinungsweise

ZONG erscheint monatlich je zum 1. des Erscheinungsmonats. Das Einzelheft kostet DM 8,--, das Jahresabo DM 84,-- (12 Ausgaben). Jeder neue Abonnent erhält einen Titel aus der Wühlkiste nach freier Wahl:

Kass.: Act.Biker, Collapse, Desp. Rider, Dizzy Dize, Panic Exp., Gunlaw, Hangman, Matta Blatta, Mr.Dig, Robot Kn., Sidewinder, Sillic. War.
Diskette: Vokabeltrainer Spanisch, European Super Soccer, Kidwriter.

INHALT

Dunle Macht des Unriagh
Seite 33

Atari Messe'91
Düsseldorf
ATARI messe
23. bis 25. August 1991
Seite 12

Player-Missile Grafik



Seite 33

Vorwort



Wie ihr seht, haben wir ein neues Schriftbild und als weiteres auch einen neuen Rekord zu feiern (nein nicht bei uns). Die Post brauchte für eine Nachnahmelieferung nach Ost-Berlin im April dieses Jahres ganze DREI MONATE, bis sie beim Kunden ankam. Also wundert euch bitte demnächst über nichts mehr, man muß schein mit allem rechnen!

Während Ihr diese Zeilen lest, laufen die Vorbereitungen für die bevorstehende ATARI-Messe bereits auf Hochtouren. Da werden Plakate entworfen, Disketten kopiert, Programme verpackt, mit anderen Worten: Der totale Streß. Was wir für Euch alles vorbereiten, konntet Ihr ja schon in der letzten Ausgabe lesen. In dieser Ausgabe setzen wir allerdings noch einen drauf: Wir verlosen einige Poster und kostenlose Eintrittskarten für die Messe. Näheres hierzu findet Ihr im entsprechenden Artikel.
Trotz des Stresses haben wir für Euch aber wieder eine umfangreiche und informative ZONG-Ausgabe zusammengestellt ...

Highlights

Das Interview mit Klaus Peters ist ebenso aufschlußreich wie die Testberichte der neuen Programme Magic Disk, Cavernia und Panic Express. Auch in Sachen PD-Software hat sich einiges getan. Für die Adventurefreaks noch ein Bonbon: Wir präsentieren Euch die Komplettkarte mit Lösungshilfe zu "Die dunkle Macht des Unriagh". Die Programmierer werden sich über den ausführlichen Kurs über PM-Grafik freuen. Was es sonst noch gibt, schaut Ihr Euch am besten selbst an.

Euer ZONG-Team.

News

Mit Neuheiten sieht es diesen Monat leider etwas dürftig aus. Außer bei KE-SOFT gibt es leider über nichts neues zu berichten. Deren Neuheiten sind allerdings dafür umso interessanter ...

KE-SOFT

Wieder erhältlich sind die Spiele "Bandits", "Spiderman", "Ninja" und vor allem "Scram". Alle vier Titel sind auf Diskette für je DM 19,80 erhältlich. Neu im Angebot ist das Spiel "The Tail of Beta Lyrae" sowie die "Magic Disk". Beide Titel ebenfalls Diskette für DM 19,80. Außerdem haben die Importeure wieder zugeschlagen: Ab sofort ist der Atari-Bookkeeper sowie die CX 85-10er-Tastatur bei uns zu haben. Beides kostet DM 24,80.

Speziell jetzt wird in den Räumen von KE-SOFT einiges gewerkelt. Rechtzeitig zur ATARI-Messe sollen eine Menge Neuheiten vorführbereit sein:

Die ZONG-Ausgaben 4/89-8/89, die bisher nur als Diskettenmagazin im Paket erhältlich waren, werden zu einem Sonderheft zusammengefaßt, das die interessantesten Themen sowie natürlich alle Programme enthält. Dem Heft werden mehrere Disketten beiliegen. Der Preis beträgt vorraussichtlich DM 24,80. Das alte ZONG-Paket ist absofort nicht mehr lieferbar.

Das angekündigte Vollpreisspiel "Atomit II" wird nicht erscheinen. Statt dessen wird es eine zweite PD-Version geben, die mit neuen Leveln sowie Zusatzfeatures aufwartet.

Nun der Hammer: Wer hat hier gesagt, daß es "Lemmings" nie auf dem XL geben wird? Die ersten Screenshots sahen sehr vielversprechend aus! Der Titel für dieses Hammer-Spiel steht noch nicht fest, rechtzeitig zur Messe wird jedoch eine spielbare Demo-Version zu haben sein. Man darf gespannt sein!

Auch das Spiel "Time Zone", an dem man gerade arbeitet, sieht sehr vielversprechend aus. Es handelt sich um ein Action-Adventure.

In letzter Minute erreichte uns noch folgende wichtige Meldung:

Das Programm "Factor X", welches bei KE-SOFT als PD-Disk angeboten wurde, ist KEIN PD! Das Copyright für dieses Programm liegt beim ABBUC eV. Wer das Programm haben möchte, kann es für DM 10,-- mit dem Sondermagazin #7 beim ABBUC bestellen, Adresse siehe Kontaktadressen.

ABBUC

Am 5. Oktober dieses Jahres wird im Bürgerhaus Herten die diesjährige Jahreshauptversammlung stattfinden. Eingeladen ist jeder, der einen 8-Bit besitzt oder benutzt, also nicht nur "Bitglieder". Neben dem offiziellen Teil und der wie immer sehr beliebten Computerschau, bei der Jedermann Soft- und Hardware ergattern kann, ist auch noch eine Podiumsdiskussion, bei der so ziemlich alles, was auf dem 8-Bit Markt Rang und Namen hat, vertreten sein soll, geplant.

Leserbriefe

Entschuldigt bitte, daß ich mich so lange nicht mehr gemeldet habe, aber bisher fehlte mir absolut jegliche Zeit, Euch zu schreiben.
Ich bin schon froh, wenn ich am Wochenende mal für wenigstens vier Stunden an den Rechner kann, denn zur Zeit mache ich eine Art berufliche Weiterbildung mit und da muß der ATARI mal zurückstecken.

Aber nun endlich zum Thema:

Nr.1: Raubkopien



Als erstes muß ich mich mal ganz energisch gegen den Ausdruck "Schmarotzer" wenden. Es ist wirklich ein heißes Thema, aber man sollte eben immer zwei Seiten dazu hören. Also meine "Salve" dazu: Ich bin mal so frech und frage Euch, was Ihr an unserer Stelle getan hättet!
Ich zum Beispiel habe meinen ATARI für 3500 Mark (Ost natürlich) vor ca. 3 Jahren gekauft. 3500 Mark - Wahnsinn, der sich jetzt, so hoffe ich, mit eurer Hilfe und den anderen wie ABBUC usw. bezahlt macht. D-Mark hatte man ja damals nur von der nicht vorhanden Tante oder Oma DM 5,-- pro 3/4-Jahr.

Also, was sollte man machen? Da half doch erstmal nur rumfragen, wer was hat. Daß es dann einzelne gab, die Software aus dem anderen Teil Deutschlands bezogen und hier für 2-20 Mark (Ost) verkauften und somit je Programm, das sie raubkopierten das große Geld mach(t)en, ist auch klar. Doch: 3500 Mark für die drei Programme, die inklusive waren, ist ein wenig viel, oder? Außerdem kannten hier das Wort "Raubkopie" nur wenige. Woher auch, es war ja selbstverständlich! Und dann gab/gibt es verschiedene Leute, die verschiedene Programme extra z.B. für Turbo umgeschrieben haben. Das verstehe ich sogar als gut gemeinte Hilfe. Die Leute haben sich für Mark im Osten stark gemacht, genau wie Ihr heute, halt eben nur mit anderen Vorzeichen. Manche, die vieleicht in ihrem aufgerissenen Paket von dem Bekannten aus dem Westen eine Beschreibung für eine Programmiersprache gefunden hatten (manche wenige), haben doch teilweise auch Software erstellt oder sogar Sound-Digitizer mit Ostschaltkreisen nachgebaut. Die haben eben nicht nur von 0 bis 24 Uhr Raupkopien angefertigt, um das Atari-8-bit-Netz kaputt zu machen, sondern genau das Gegenteil, oder etwa nicht?

Ich wünsche mir schon lange genau das zu machen, was die gemacht haben, Programme für den Atari zu erstellen, aber wie?
Bücher waren knapp; Hackermonitore? Schaut ein Schwein ins Uhrwerk ... Und da wären wir auch schon bei diesem User aus Zerbst, der eine Beschreibung haben wollte.
Ehrlich, ich verstehe ihn auf eine gewisse Art. Aber nur auf eine gewisse!

Heute dreht man die D-Mark meist 5 mal um, ehe man loslegt und versucht mitzuhelfen, den Atari-8-bit-Markt aufrechtzuerhalten.
O.K., Ihr seid auch nicht die Reichsten, aber eben "reicher" als wir, denn wenn ich DM 1000 verdienen würde ... ihr wärt Millionäre!
Wenn ich mir das Zitat des Gespräches im ZONG so anschaue, dann frage ich mich, warum Ihr ihm Eure Meinung nicht gesagt habt, die Ihr in ZONG geschrieben habt? Denn meiner Meinung nach hätte das mehr gebracht. Denn kaufen, obwohl ich es schon zu Hause habe, so einfach versteht das (ehrlich) kein Ostdeutscher. (Ich hoffe, mich geht jetzt kein Ostdeutscher an.)
Ich bin der Meinung, wenn wir das Thema aus der Welt haben wollen,

Thema aus der Welt haben wollen, dann müssen wir mehr darüber schreiben und reden, und außerdem auch den Begriff genau definieren.
So, jetzt bin ich auf eure Reaktion zu diesem Thema gespannt, hoffe nur, daß ich richtig verstanden worden bin.

Nr 2.: ZONG 1/91 Leserbrief



Als erstes muß ich sagen, daß ich weder RUBBERBALL noch GLAGGS-IT kenne.
Ich persönlich gehe bei Spielen meißt immer von der Grafik aus, um einzuschätzen, wie gut es ist. Somit hätte eben bei mir RUBBERBALL allein durch sein Fine-Scroling schon Vorteile. Ob ich durch das Scrolling andauernd Leben verlieren würde, käme auf die Spielart und -beherrschung drauf an. Also kurz gesagt: Grafik gut-Bewertung gut.

Nun aber zu dem Brief:

Gut, Kritik mag sein, aber man kann sie auch anders ausdrücken.
Dies gilt für Kemal genauso wie für Harald Schönfeld.

1. Es ist doch meist so, daß das, was man auf dem Bildschirm sieht mehr Eindruck macht als die Promierung.

2. Über Geschmack läßt sich bekanntlich streiten, sowohl bei der Bewertung, als auch bei Musik oder Grafik.

3. Hinter jedem Programm steckt eine Menge Arbeit.

Mehr sage ich erstmal nicht.

Nr.3: Steinzeit



Wie gerne würde ich dieses "Steinzeitprogramm" umschreiben, aber ich kann eben keine schnellere Programmiersprache als BASIC und da wird es ja leider zu langsam.

Nr.4: Musikboni

So schlecht sind eure Musikboni vom Musikeditor doch gar nicht, wie Ihr sie immer macht.

Heiko Jankofske, O-7306 Döbeln

ZONG-Re(d)aktion:

Ich denke, unsere Meinung zu dem Thema Raupkopien ist inzwischen klargeworden. Wir verstehen es, daß die Ostuser früher Raupkopien brauchten, da ihr Computer sonst tot wäre. Klar ist aber auch, daß davon jetzt loskommen müssen.

Unserer Ansicht nach gilt die Gleichung Grafik gut - Bewertung gut auf keinen Fall, aber dies ist, wie Du schon erkanntest, Geschmackssache.

Zum Lernen von Turbo-Basic benötigt man einerseits nur unsere TB-Serie sowie für Basic-Kenntnisse evtl. die entsprechene Serie, aber auf jeden Fall könnte Dir das TB-Handbuch aus unserem Angebot dir helfen, mit vielen Problemen zurechtzukommen.

Zur Musik: Versuch doch selbst mal mit dem Editor etwas zu erstellen und schicke es uns dann als Musikbonus!

Interview mit Klaus Peters

Auf der letzten Hobbytronic lief uns auch Klaus Peters, der bekannte Hardwarebastler, über den Weg und damit vor unser Mikro:

KE-SOFT: Klaus, was machst Du und wie hat alles angefangen?

PETERS: Angefangen hat alles damit, daß vor circa fünf Jahren ein Kollege einen Computer hatte und auch bei mir das Interesse aufkam. Dieser hatte zur damaligen Zeit einen C64 bzw. einen C128, wobei ich jedoch versuchte, das zu kaufen, was andere nicht haben, weil ich nicht als Nachahmer dastehen, sondern etwas eigenes aufziehen wollte.
Ich bin dann etwas später auf den XL gestoßen (es gab noch CPC und den C64). Man sah ihn recht selten und viel gab es für ihn auch nicht mehr. Nachdem ich ihn mir zulegte, versuchte ich an Software einzukaufen, was es halt noch gab, und das war auch recht spärlich.
So hat man dann angefangen, die Kiste mangels Software selber zu programmieren und sich damit zu beschäftigen.

KE-SOFT: Das heißt, Du hast in der Anfangsphase programmiert?

PETERS: Ja. Angefangen hat das natürlich mit dem Abtippen von unendlich langen Computerlistings aus dem CK und anderen Zeitschriften. Diese Listings hatten dann natürlich massig Tippfehler, doch so lernte man, die Fehler zu suchen und auszuloten.
Ein 3/4 Jahr später wurden dann schon die Rufe aus meinem Bekanntenkreis lauter, mal hier ein wenig zu helfen, oder mal etwas zu programmieren, denn immer mehr legten sich einen XL zu und sagten, der Peters würde sich ja viel besser damit auskennen, der könne auch sicher helfen. Die Erwartungen habe ich dann auch meist für einen feuchten Händedruck unter Kollegen erfüllt, bis die Nachfrage irgendwann zu groß wurde und ich mich fragte, warum ich das denn alles umsonst machen solle, wo ich doch immer soviel Sachen dafür kaufe.
Richtig Software verkauft habe ich dann allerdings nie, da ich keinen Drucker hatte und nicht wußte, wie ich sie an den Mann bekommen sollte und zu welchen Preisen.
Dann war da immer die Idee, sich ein Druckerinterface zu basteln, da mir das vom Compyshop einfach zu teuer war (damals DM 148,--).
In mühevoller Arbeit haben wir dann versucht, ein einseitiges Platinenlayout zu machen und haben stolze 10 Platinen fertigen lassen, die damals mit Nebenkosten um die 500 DM gekostet haben. Die Eproms wurden dann noch in der Apotheke gekauft, so daß die ersten noch mit Verlust über die Theke gingen. Es waren aber auch tausend Fehler darauf. Wir haben die Interfaces sogar bis auf zwei alle verkauft. Die anderen habe ich zur Erinnerung noch behalten.
Dann gab es bald ein neues Layout, welches doppelseitig war. Davon wurden dann zwanzig pro Monat umgesetzt, was ja schon riesen Umsätze waren.

KE-SOFT: Kleine Zwischenfrage: Wo hast Du die Fähigkeiten her, man wird ja nicht einfach so zum Platinenbastler, oder?

PETERS: Als Grundwissen stand mir ein Nullwissen an Elektronik zur Verfügung, bei der Programmierung habe ich dann relativ schnell mit Assembler angefangen, um auch im Betriebssystem rumzufuhrwerken, wobei bei späteren Produkten garnicht mehr ich die Entwicklungsarbeit geleistet habe, sondern nur noch die Ideen hatte und ich mir die fähigen Leute gesucht habe, die gewisse Aufträge in 2 Wochen erledigt haben, für die ich drei Monate gebraucht hätte. Sie hatten die Kenntnis und Fähigkeiten und ich habe die ganze Sache organisiert, geplant und die Anstöße gegeben, geplant und die Anstöße gegeben, wie so etwas auszusehen hat; siehe z.B. bei der ROM-Disk.

KE-SOFT: Du warst also sozusagen Produzent?

PETERS: Richtig, wobei ich allerdings dazusagen muß, daß die gesamten Ideen, ob das nun die RAM-Erweiterung oder das Laufwerk ist, eigentlich immer von mir kamen!
Z.B. war bei der RAM-Erweiterung das Ziel, mit neuen Chips eine zu entwerfen, die für alle Rechner gleichzeitig läuft. Ich habe mir dann die fähigen Leute geholt, die dann auch entsprechend abgegolten wurden. Zu Gute kam, daß man das alles dadurch finanzieren konnte, weil der Compyshop dies alles verkauft hat. Er selber hatte nicht mehr die Angestellten, um das zu produzieren. Das war so im April 1990.

KE-SOFT: Als auch schon Gesprächsthema war, daß das Compyshopmagazin aufhören würde?

PETERS: Ja, da hat natürlich keiner damit gerechnet, daß das mit der ehemaligen DDR so einschlägt. Da sind dann Auflagen gefahren worden, die nie geplant waren, die der Compyshop wohl nur zu seinen besten Zeiten gefahren ist. Zumal ich dann direkt damit begonnen habe, meine Produkte anderen Händlern zu Gute kommen zu lassen. Einerseits, damit diese ein breites Angebot haben und andererseits, daß man über die hohe Auflage auch einen guten Preis machen kann, damit für die Wiederverkäufer auch eine gute Spanne bleibt.
Dann hab ich ebenfalls im April '90 den Herrn Pascha kennengelernt, der auch heute federführend bei der Entwicklung der Floppy 2000 und dem IBM-Interface ist. Angefangen hat das mit der Idee eines Festplattenkontrollers, daraus geworden ist das IBM-Interface. Dies ist eigentlih so mein Werdegang.

KE-SOFT: Das heißt, Deinen eigentlichen Aufschwung hast Du durch die DDR gekriegt?

PETERS: Ja, auf jeden Fall. Ich mein, mir ging es vorher auch nicht schlecht, weil ich nie darauf angewiesen war, von dem Geld zu leben, welches ich damit verdient habe, da ich eine Position in der Industrie habe, die mir genug abwirft, daß ich davon gut leben kann. So konnte ich das Geld immer dazu verwenden, es in neue Ideen zu investieren und Neuentwicklungen zu starten, sowie meine Werbung zu forcieren. Durch die neuen politischen Verhältnisse hat sich das also ganz rasant entwickelt.

KE-SOFT: Hast Du in den letzten Monaten so langsam wieder ein Rückgang verzeichnen können?

PETERS: Eigentlich nicht, da der Nachholbedarf an Laufwerken so groß ist, daß das Produkt fuhrenweise rausgekarrt wird, so daß ich immer noch nicht auf dem Stand bin: Heute bestellen, morgen beliefern. Zudem habe ich einen 10 mal höheren Auftragseingang gegenüber dem Zeitraum im letzten Jahr.

KE-SOFT: Du hast hier am Stand auch eine Neuheit, kannst Du die mal kurz vorstellen?

PETERS: Wir haben nun endlich das IBM-Interface vorgestellt, damit diese ewigen Gerüchte darum aufhören. Es ist der Anschluß von PC-Steckkarten, wie Floppy-Controller und ähnliches möglich.

KE-SOFT: Und mit der 3.5" Floppy hast Du nichts zu tun?

PETERS: Nein, das ist eine Entwicklung, die jemand privat gemacht hat, die er aber, wie ich so gehört habe, auch auslaufen läßt. Für solche Sachen braucht man auch ein gewisses Maß an Finanzdecke, um soetwas durchziehen zu können.

KE-SOFT: Was ist für die Zukunft in Deinem Hause geplant, was ist

Dein Traum?

PETERS: Auf dem XL-Sektor versuchen wir nun über dieses IBM-Interface alles abzudecken. Für den PC gibt es alles an Steckkarten, was man sich nur so vorstellt und wir müssen in unserem Interface nur noch Treibersoftware dazu zu programmieren. Das heißt also, die User brauchen sich nur diese Hardware zuzulegen, danach kommt nur noch weiterentwickelte Software. Für die fertige Hardware brauche ich mich nur noch auf dem PC-Sektor umzusehen.
Ob das nun die RS232, Soundkarten oder Grafikkarten sind, ist dann alles nur noch eine Sache der Software. Und dies soll im XL-Bereich an Hardware dann die Endstation sein. Wobei dies allerdings nicht negativ zu sehen ist, denn das ermöglicht prinzipiell den Anschluß jeglicher Hardware.

KE-SOFT: Was fällt Dir zum Thema Raupkopien ein?

PETERS: Daß es sie gibt und immer geben wird und auch geben muß, da auf diesem Wege manche Software erst publik wird, wobei das schwierig ist, da man nicht zu jedem Programm noch die Anleitung hinterher braucht. Aus eigener Erfahrung weiß ich leider, daß ein guter Kopierschutz den guten Umsatz guter Programme über Jahre hinweg sichert.
MS-Copy und XL-Art sind z.B. so gut geschützt, daß es von denen bis heute keine Kopien gibt. Die lassen sich nach drei Jahre auf dem Markt immernoch in guten Stückzahlen verkaufen. Zudem ist die Bereitschaft der Leute, sich Software zu kaufen immer mehr gestiegen. Zudem ist auf dem XL-Markt jedem Softwarehersteller bekannt, daß ein Programm nicht eine gewisse Summe überschreiten darf.

KE-SOFT: Wie sieht bei Dir das Verhältnis Privat, Beruf, Firma aus?

PETERS: Privatleben habe ich keins oder nur kaum.

KE-SOFT: Oh je, was sagt da Deine Frau dazu?

Peters: Naja, man lebt damit. Es bewirkt auch einen gewissen Wohlstand und so muß man halt sehen, wie man alles unter eine Mütze bekommt.

KE-SOFT: Was schaffst Du so durchschnittlich an Stunden für die Firma Peters?

PETERS: Für die Firma Peters sind das sicher vier bis fünf Stunden mindestens pro Tag und das sieben mal in der Woche. Und meine Urlaubstage sind in den letzten drei Jahren auch dafür draufgegangen.
Es macht mir aber immernoch Spaß, wobei das Privatleben manchmal doch zu kurz kommt. Wenn also morgens um 5.40 Uhr das Telefon geht und man Fragen zur RAM-Erweiterung beantworten muß, ist dann natürlich schon der Punkt erreicht, an dem Feierabend ist. Das sage ich dann den Leuten auch, daß sie sich doch bitte eine andere Uhrzeit aussuchen mögen. Manchmal ist man auch so genervt, daß man den ganzen Laden am liebsten hinschmeißen möchte.

KE-SOFT: Um auf die Floppy 2000 zu sprechen zu kommen. Inwiefern siehst Du die Möglichkeit, die Fehlerquote zu senken?

PETERS: Ganz erheblich. Auch für uns sind die ersten 150 Laufwerke mit +/- Null verkauft worden sind, durch die Rücklaufaktionen und die Erfahrungen, die man mit dem Produkt erstmal sammeln mußte. Es wird ständig jedes Laufwerk, jede neue Serie im Bezug auf Fehlerquote verbessert. Was jetzt noch ansteht sind Verpackungsgeschichten. So das Netzgerät, da es oft durch den Transport leicht beschädigt wurde.
Mit Mitsubishi, unserem Laufwerkslieferanten, laufen Verhandlungen, daß wir diese mit Sperrpappen ausgeliefert bekommen. Ansonsten gibt es drei Kontrollgänge, wobei jedes Laufwerk eine Endkontrolle erhält, bevor es rausgeht. Wir haben dafür ein Testprogramm, welches Laden, Lesen, Sektoren folgen, vergleichen mit einem Sollmuster, zwei drei Tracks alle drei Dichten durchformatieren beinhaltet, welches jede Floppy durchläuft. Auch in unserem Interesse liegt es natürlich, ein Laufwerk zu verkaufen und nie wieder etwas davon zu hören, da es zuverlässig läuft. Dies ist die beste Werbung und verursacht die wenigsten Kosten. Deshalb besteht darin das größte Interesse. Daß da was schiefgelaufen ist, will ich nie in Abrede stellen.

KE-SOFT: Ist es auch okay, wenn sich Kunden von uns dirket an dich wenden?

PETERS: Auf jeden Fall, denn es nützt keinem, wenn man sich nur grämt. Die arbeiten den ganzen Tag damit und wir wollen durchaus die Erfahrung von 150 bis 300 Testern nutzen, die uns sicher gute Tips zur Verbesserung geben können. Wir gehen darauf auch ein, auch beim Betriebssystem, einfach, um mehr auf den User zuzugehen. Wobei man natürlich auch Grenzen bei zu exotischen DOS-Versionen ziehen muß. Viele Anfragen fließen aber direkt in Updates ein. Wobei die Updates nur kostendeckend geplant sind.

KE-SOFT: Wir bedanken uns für das Gespräch.

Weiterentwicklung eines Programmes

Teil IV

Ach, es ist schon traurig. Heute beschäftigen wir uns zum alleraller-allerletzten Mal mit unserem inzwischen schon zum Evergreen gewordenen Leerseitendruckprogramm.

Die Version, die wir in der letzten Ausgabe vorgestellt haben, war schon gar nicht so schlecht. Sie erfüllte sowohl den Zweck (also das Drucken einer Leerseite) als auch die Bedienerfreundlichkeit (Start- und Stop-Abfrage). Was nun als nächstes kommt, ist eigentlich ein Kinkerlitzchen, aber das Auge ißt ja bekanntlich mit, also werden wir das Programm noch ein bißchen grafisch aufpebbeln.

Vorschlag eins: Wir setzen den Text, der auf dem Bildschirm erscheinen soll, einfach in Grafikmodus zwei um. Dies sieht wesentlich besser aus, da die Buchstaben größer sind. Außerdem haben wir nun noch die Möglichkeit, die Farben etwas besser zu wählen.

Vorschlag zwei: Wir verwenden einen selbstdefinierten Zeichensatz, um den Text darzustellen. Wer keinen selbstdefinierten hat, kann auch einen von der Headliner/Fonts-PD-Diskette aus dem KE-SOFT Angebot nehmen. Dies verschönert das Ganze noch einmal ungemein.

Vorschlag drei: Als nächstes sollten wir das Prgramm schleunigst mal auf Diskette abspeichern. Danach bitte die Diskette in den Mülleimer werfen. Danke!



ATARI-Messe 91

Für die Messe vom 23.-25.8 auf dem Messegelände in Düsseldorf haben wir einen Stand in den Hallen 11 oder 12 ergattern können.

Für alle Schnellen hier nun eine

Verlosung!

Unter denjenigen, die uns bis zum 15. August eine Postkarte mit dem Stichwort "ATARI Messe" einsenden, verlosen wir fünf kostenlose Eintrittskarten für die Messe. Also: Karte geschnappt und losgeschrieben!
Als Trostpreise werden weiterhin 10 original ATARI-Messe Poster verlost.

Auch diesmal wollen wir eine kleine Vorschau auf das geben, was Euch auf der diesjährigen ATARI-Messe an unserem Stand erwartet. So ist es inzwischen ein offenes Geheimnis, daß wir daran sind, das Spiel LEMMINGS für den XL umzusetzen. Wohl noch nicht in fertiger Version, jedoch schon als Demo werden wir es Euch als aktuelle Messeneuheit präsentieren. Sagt uns Eure Meinung zu dieser Umsetzung! Ganz nebenbei ist uns ein neuer Programmierer zugeflogen, der uns das interessante Spiel TIME ZONE bescherte. Auch hiervon werden wir auf der ATARI-Messe eine Demo vorweisen können. Das neue Spiel "Atomit II" könnte bis zur Messe ebenfalls fertig sein, versprechen wollen wir dies jedoch nicht.
Wie immer ist uns Eure Meinung sehr wichtig. Damit Eure Kritiken und Anmerkungen aber auch sicher weiterverarbeitet werden können, haben wir uns einen "Meckerkasten" gebaut, in den Ihr Eure Meinung in Papier- oder Diskettenformat werfen könnt.

Auch für das Messe-ZONG haben wir schon so einige Ideen: Wie Ihr schon unter "Vorschau" sehen könnt, haben wir uns einiges ausgedacht. Einige Messeknüller sind uns natürlich auch noch eingefallen. Ihr könnt bis zu 50% des normalen Verkaufspreises sparen!

Nun noch eine besonders erfreuliche Nachricht: Wir werden nicht die einzigen Atari 8-Bit Anbieter sein! Neben einem regionalen Club werden werden in einer sogenannten "8-Bit Ecke" noch vorraussichtlich der AMC-Verlag sowie die Firma Peters anwesend sein. Weitere Teilnehmer werden erwartet. Der ABBUC wird, nach unserem bisherigen Wissensstand, nicht erscheinen.
Sicher werden auch die anderen Anbieter mit Neuem vertreten sein, sodaß sich die Anreise (auch von weiter weg) auf jedenfall lohnen wird (nicht zu vergessen bei solchen Messepreisen!).

Dieses war die letzte Vorschau auf die wohl bedeutendste Messe dieses Jahres. Die nächste ZONG-Ausgabe könnt Ihr Euch dann auf der Messe selbst abholen.

Wie die Messe verlief und welche Höhepunkte und Überraschungen es zu verzeichnen gab, werdet Ihr dann in der darauffolgenden Ausgabe 10/91 lesen können. Aber erlebt es lieber live mit!

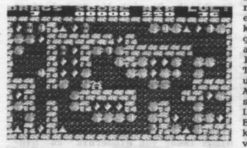


Denkspiele

Von A. Volpini

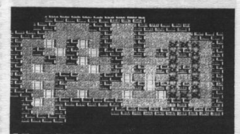
"Denkspiele", das ist eigentlich ein weitläufiger Begriff. Eigentlich muß man bei den meisten Spielen denken (wäre auch schlimm, wenn nicht!). In dieser Ausgabe wollen wir uns mal ein paar dieser "Brainkiller", wie man sie treffender nennen sollte, ansehen. Alle vorgestellten Spiele sind aktuell, d.h. käuflich zu erwerben und bestens dazu geeignet, eventuell vorhandene Gehirnzellen durch Überanstrengung absterben zu lassen.

Drag



Ein kleiner Frosch, der unterirdisch lebt, muß Edelsteine einsammeln und Bomben geschickt fallen lassen, um Durchgänge zu schaffen. Seine Atemluft muß er regelmäßig an vorhandenen Sauerstoffflaschen ergänzen. Nach jedem geschafften Bild kommt ein neues, bis alle 50 geschafft sind. Jeder fünfte Level ist über Codes anwählbar. Außerdem ist ein Editor mit auf der Diskette, so daß neue Level leicht entworfen werden können.
Die Grafik ist relativ einfach, aber ausreichend, der Sound gut und die Geräusche witzig. Die 50 Level sind schwierig genug, um eine lange Zeit zu beschäftigen. Von diesem Spiel ist übrigens eine Update erhältlich, die die bei der alten Version vorhandenen Action-Elemente eliminiert, so daß ein reines Denkspiel ohne Hektik entstanden ist.

Sogon



Aufgabe ist es, mit einem Bagger Kisten an vorbestimmte Positionen zu schieben. Das Ganze ist schwieriger, als es klingt, da immer nur eine Kiste auf einmal bewegt werden kann. Durch den Zeitbonus kommt man ganz schön ins Schwitzen. Es bleibt aber dennoch genug Zeit zum Überlegen. Ein falscher Zug kann per Tastendruck zurückgenommen werden und bedeutet nicht gleich das Aus. Auch hier gibt es einen Editor. Zusätzlich können nachträglich neue Level auf Diskette erworben werden. Einfache Grafik und simpler Sound können einen das Baggerfahren nicht vermiesen, denn das Spiel bleibt bis zur letzten Kiste interessant! Die vorhandenen Levels können einen manchmal sehr zur Verzweiflung treiben.

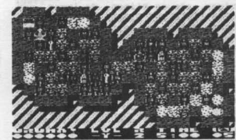
Zebu-Land

Zebu hat sich mit seinen Brüdern verlaufen. Nun müssen sie Drehtüren, Abgründe und verschiebbare Blöcke überwinden, um die 50 Irrgärten zu bewältigen. Jedes Drehen und Schieben muß sorgfältig überlegt werden. Manchmal ist die Lösung einfacher, als man denkt. Jeder Level läßt sich anwählen, sofern man ihn schon einmal erreicht hat.



Grafik und Sound sind gut, nur Zebu ist einfarbig geraten. Die vorhandenen Level sind von "relativ einfach" bis "superschwer" einzustufen. Insgesamt ein echter Brain-Killer.

Bomber Jack



Um sich kulinarische Hochgenüsse leisten zu können, rafft der kugelrunde Bomber-Jack im Untergrund Schätze zusammen. Steine und Säurepfützen versperren ihm den Weg. Durch Sprengen und Verschieben von Blöcken können diese beseitigt werden. Türen müssen mit Schlüsseln geöffnet werden. Dann und wann findet man auch Bonusleben.
Es werden 2*25 Level mitgeliefert, die Spannung bis zum letzten Bild garantieren. Auch hier gibt es eine Codewortabfrage, mit der sich jeder vollendete Level wieder starten läßt. Ebenso wird ein Editor mitgeliefert, mit dem eigene Level einfach und schnell erstellt werden können. Grafik und Titelmusik sind gut. Die einzelnen Geräusche sind hervorragend und bieten echten Hörgenuß. Das Spiel ist sehr spaßig und dennoch schwierig zugleich.

Cultivation

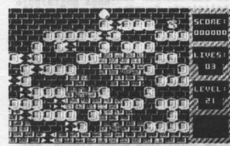
Sinn und Zweck dieses Hirnzellenstrapazierers ist es, sämtliche gleichen Symbole durch Zusammenschieben verschwinden zu lassen. Dabei darf kein Stein übrigbleiben. Man wird wohl kaum einen Level auf Anhieb schaffen und hat somit lange an diesem Spiel zu knobeln. Leider ist nur jedes 10. Bild anwählbar. Zum Anfertigen von neuen Leveln gibt es auch hier einen Editor. Aber Vorsicht: Aller Anfang ist schwer.
Die Titelmusik ist gelungen und die Geräusche sind digitalisiert. Grafikmäßig wird auch etwas geboten. Leider verliert man leicht den überblick, da sich die Symbole fast alle ähneln.
Die 100 vorhandenen Level bieten eine Menge Knobelspaß (siehe auch Testbericht in dieser Ausgabe).

Atomit

Bei diesem Spiel muß man vorgegebene Strukturen aus einzelnen Atomen zusammensetzen. Diese bewegen sich, einmal in Schwung gebracht, allerdings immer von Hindernis zu Hindernis. Koordinieren ist also angesagt. Natürlich steigt die Schwierigkeit von Runde zu Runde und die Vorgaben werden immer komplexer. Grafik und Sound sind mehr als ausreichend.
Von diesem Spiel wird in Kürze die zweite Version mit neuen Levels ebenfalls als PD erhältlich sein.

Pungoland

Du bist ein kleiner roter Pinguin namens Pungo und mußt versuchen, Dein von den Eggthieves gestohlenes Ei wieder nach Hause zu bringen. Doch Vorsicht! Die Diebe lauern Dir auf. Auch gibt es Eisblöcke, Mauern, Durchgänge, Diamanten und das Problem, daß Eier leider zerbrechen, wenn sie zu tief fallen.



Drei Schwierigkeitsgrade stehen zur Auswahl und ein Editor, mit dem neues geschaffen werden kann. Die Grafik ist nicht von schlechten Eltern. Im Spiel läuft eine witzige Musik und prima Geräusche begleiten Deine Aktionen. Zusatzlevel sind als PD erhältlich.

Übersicht

Grafik/Animation

Spiel	Wertung	
Bomber Jack	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Pungoland	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Atomit	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Zebu-Land	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Cultivation	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Drag	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Sogon	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09

Sound/Musik

Spiel	Wertung	
Bomber Jack	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Pungoland	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Cultivation	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Zebu-Land	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Drag	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Sogon	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Atomit	♥♥♥♥♥♥	=06

Spielspaß

Spiel	Wertung	
Bomber Jack	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=14
Zebu-Land	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Pungoland	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Cultivation	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Sogon	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Drag	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Atomit	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09

Preis

Spiel	Preis
Atomit	DM 5,--
Drag	DM 15,80
Sogon	DM 15,80
Bomber Jack	DM 19,80
Pungoland	DM 19,80
Zebu-Land	DM 19,80
Cultivation	DM 22,80

Preis/Leistung

Spiel	Wertung	
Cultivation	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=14
Bomber Jack	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Pungoland	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Zebu-Land	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Atomit	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Drag	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Sogon	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11

Gesamtbewertung

Spiel	Wertung	
Bomber Jack	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=14
Cultivation	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Pungoland	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Zebu-Land	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Drag	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Sogon	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Atomit	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11

Fa

Auch hier sieht man wieder an der Gesamtbewertung, daß alle vorgestellten Spiele zu überzeugen wissen. Ob dem einen oder anderen das Spielprinzip liegt, sollte allerdings vor dem Kauf sichergestellt werden. Hierzu ist am einfachsten die KE-SOFT Demodisk oder ein Probespielen geeignet.
Die integrierten Editoren sind eine feine Sache, leider hat aber nicht jeder den Nerv, eigene Level zu kreieren. Für viele der Spiele gibt es allerdings entweder als PD (Pungoland) oder käuflich zu erwerben (Sogon, Cultivation) zusätzliche Level.

Cultivation/ Chromatics

Von Markus Rösner

Das scheint sich so langsam bei KE-SOFT einzubürgern: Lieber zwei sehr gute Spiele auf einer Disk zum Preis von einem Spiel, als umgekehrt. Dies finde ich eine sehr gute Idee.
Geliefert wird diese Diskette in einem schönen Klappcover mit Coverzeichnungen für beide Programme. Beide Zeichnungen sind zudem noch gut, wobei mir persönlich die Zeichnung von Chromatics ein klein wenig besser gefällt.

Cultivation

Ziel dieses "Denk-soviel-du-kannst-Spieles" ist es, gleiche Symbolblöcke so zusammenzubringen, daß sie dann verschwinden. Sind alle Blöcke geschafft, geht es in den nächsten Screen. Hier kann es durchaus passieren, daß man sogar drei Blöcke auf einmal zusammenbringen muß. Daran hindern einen aber die teilweise abstrakten Raumaufbauten. Die 100 mitgelieferten Level plus 100 neuen auf der KE-SOFT Leveldisk bieten vorerst eine Menge Spielspaß und wem das nicht ausreicht, der greift einfach auf den mitgelieferten Editor zurück und erstellt sich spielend seine eigenen Level.

Bewertung

Die Grafik in Cultivation ist zwar nur schwarz/weiß, dafür aber hochauflösend. So war es möglich, die Blöcke so zu gestalten, daß jeder klar erkennbar ist. Außerdem wird während des Ladevorganges ein einfaches, dafür aber umso schöneres Titelbild gezeigt.
An Sound gibt es neben einer sehr guten Titelmelodie noch zahlreiche Soundeffektewähren des Spieles, die sich fantastisch anhören, sowie digitalisierte Sounds; so z.B. ein "Ah-Yeah" beim Schaffen eines Screens.
Der Spielspaß ist enorm. Man wird immer motiviert, weiterzumachen, um alle 100 Level zu lösen. Doch was dann kam, fand ich ein wenig schwach, für die Spielmühe und Geduld, die der Spieler für diese 100 Level aufbrachte. Trotzdem: Man spielt es immer wieder gerne! Gesamt gesehen kann ich nur sagen, daß Freunde von Brainkillern mit diesem Spiel ihre wahre Freude haben werden, andere werden es auch immer wieder mal spielen (wie ich).

Chromatics

Das ist die Farbentetrisversion für unsere heißgeliebte Kiste. Nach dem alten Tetrisprinzip fallen Steine von oben herunter. Man sollte die Farben dann so drehen, daß auf dem Grund möglichst drei oder evtl. auch mehrere Reihen gleicher Frabe zusammenkommen, da diese dann verschwinden. Das Spiel wird dann mit der Zeit um einiges schneller, damit es nicht ewig dauert, bis GAME OVER ist.

Bewertung

Die Grafik präsentiert sich schön bunt, aber einfach definiert, was aber während des Spielens nicht stört, da man sich hierbei auf das Spiel konzentrieren muß, damit es nicht sofort beendet ist.
An Sound gibt es eine wunderschöne Hintergrundmelodie, die eine gewisse Ruhe verbreitet und so vor einem Chaotenspiel schützt. Außerdem gibt es noch einige Soundeffekte.
Chromatics dürfte vor allem für Tetrisfanatiker interessant sein, aber auch allen anderen dürfte es Spaß machen, mal ein Spielchen zu wagen. Es fesselt ungemein und man sollte sich einige Zeit dafür reservieren. Zudem befinden sich noch einige Optionen im Spiel, mit denen man den Schwierigkeitsgrad und die Anzahl der herunterfallenden Farben einstellen kann.
Als Fazit kann ich über Chromatics nur Gutes berichten. Viel Spielspaß für wenig Geld.

Gesamtbewertung

Die Diskette rechtfertigt ihren Preis von DM 22,80 auf jeden Fall! Man bekommt zwei sehr gute Spiele zum absoluten Killerpreis. Daß beide Spiele für eine Weile fesseln, dürfte klar sein, besonders mit Cultivation dürfte man einige Zeit beschäftigt sein. Ich jedenfalls habe seeeehhhr lange gebraucht, um alle 100 Level zu lösen. Chromatics ist ein Spiel, das durch den Zufall bestimmt wird, da die Farben der Blöcke fast nie gleich herunterfallen.

Hersteller: KE-SOFT	MR
Datenträger: Disk	
Preis: DM 22,80 (KE-SOFT)	

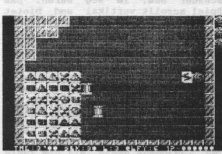
Grafik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Sound/Musik ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=14
Gesamt	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=14

Player's Dream I

von Markus Gitzel

Player's Dream I ist der erste Teil einer neuen Low-Budget Serie von KE-SOFT. Auf der Diskette befinden sich die Spiele PLOT und SKIABfahrt.

Plot



Plot ist ein Brainkiller. Aufgabe ist es, möglichst viele der im jeweiligen Raum befindlichen Blöcke durch Bewerfen mit gleichen Blöcken zu eleminieren. Treffen die Blöcke gegen die Wand oder eine Röhre, werden sie nach unten abgelenkt. Es gibt 5 verschiedene Sorten von Steinen: Dreiecke, Quader, Kreuze, Kugeln und Blitze. Blitze eleminieren den Block, den sie treffen. In einer aussichtslosen Situation kann man sich einen von drei Blitzen geben lassen. Wenn die Zeit zu Ende ist und man keinen Blitz mehr hat, jedoch noch mehr als 9 Blöcke in dem Raum vorhanden sind, verliert man eines seiner drei Leben.

Bewertung

Die Grafik von Plot entspricht genau der des Spielautomaten, ist also sehr gut. Während man spielt ertönt eine sehr gute klassische Musik. Auch Sounds sind vorhanden. Das wichtigste ist aber, daß das Spiel süchtig macht.

Grafik	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Sound/Musik ..	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12

Skiabfahrt

Bei Skiabfahrt steuert man einen Skifahrer, der eine Abfahrt in einer bestimmten Zeit herunter fahren muß. Das klingt ganz leicht,

wenn da nicht Bäume, Latten, Zuschauer usw. im Weg wären. Das Spiel scrollt vertikal und bietet mehrere verschiedene Level, die man jeweils in einer bestimmten Zeit durchfahren muß, um sich für den nächsten zu qualifizieren.

Bewertung

Die Grafik ist recht gut definiert, aber leider nicht animiert (mit Ausnahme des Skifahrers, der wiederum sehr gut aussieht).
Die Sounds sind absolut passend zum Spielgeschehen, Musik ist keine vorhanden.
Das Spiel macht ziemlich Spaß, man möchte unbedingt weiter kommen. Da das Spiel allerdings schon in ZONG Ausgabe 07/89 erschienen ist, ist es für ZONG-Leser, die diese alte Ausgabe schon haben, überflüssig. Allen anderen sei es wärmstens empfohlen.

Grafik	♥♥♥♥♥♥♥	=08
Sound/Musik ..	♥♥♥♥♥♥	=06
Spielspaß	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10

Gesamtbewertung

Plot ist ein gutes Spiel und Skiabfahrt kann man als nette Zugabe bezeichnen. Also: Kauft Euch dieses Programm, zumal es so günstig ist!

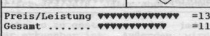
Hersteller:
KE-SOFT

Datenträger: Disk

Preis: DM 14,80
(KE-SOFT)



MG



Preis/Leistung	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=13
Gesamt	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11

Ninja

Ein schon etwas älteres Spiel aus dem Hause Mastertronic. Als Ninja muß man die gefangene Prinzessin retten. Hierzu kämpft man sich durch insgesamt 21 Räume und sammelt dabei alle Idols ein. Zum Kampf stehen verschiedene Tritte, Schläge und Sprünge sowie das eigene Schwert und herumliegende Shuriken und Messer zur Verfügung. Mit den Wurfgeschossen sollte man allerdings vorsichtig sein, da die Feinde diese ebenfalls aufheben und benutzen können.

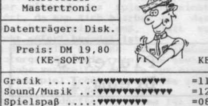
Bewertung

Die Grafik ist mittelmäßig bis gut, die Animation geht in Ordnung, alle Aktionen sehen lebendig aus. Sounds sind einige wenige vorhanden, ansonsten läuft im Hintergrund eine recht gute China-Musik.
Das Spiel macht anfangs recht viel Spaß. Als geübter Joystickakrobat hat man es allerdings spätestens nach einer halben Stunde geschafft. Das Spiel ist also nur denjenigen zu empfehlen, denen z.B. Tecno Ninja viel zu schwer ist.

Hersteller
Mastertronic

Datenträger: Disk.

Preis: DM 19,80
(KE-SOFT)

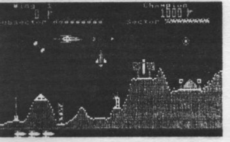


KE

Grafik ....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=11
Sound/Musik ..:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=12
Spielspaß ....:	♥♥♥♥♥♥♥♥	=08
Preis/Leistung:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=09
Gesamt ....:	♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥	=10

The Tail of Beta Lyrae

Beim Lesen der Beschreibung dieses Spieles erfährt man etwas über einen Zwillings-Planeten, dessen Staubausscheidungen zu einer Minenkolonie führten usw. Im Grunde genommen ist diese Geschichte allerdings völlig unwichtig, wenn man sich einmal das Spiel selbst betrachtet. Es handelt sich um ein Ballerspiel. Die Landschaft scrollt von rechts nach links und ist bestückt mit einer Menge feindlicher Stationen, Raketen, Lasern, Minen und anderen Dingen. Man selbst steuert ein Raumschiff und sollte versuchen, möglichst heil durchzukommen. Klar ist, daß man dabei auch möglichst viel Schaden hinterlassen muß. Die Landschaft ist in mehrere Sektoren, die sich sowohl grafisch als auch von der Feindbesetzung her unterscheiden, unterteilt. Jeder Sektor besteht weiterhin aus mehreren Unter-Sektoren.



Am oberen Bildschirmrand kann man jederzeit erkennen, wie weit man schon vorgedrungen ist. So geht es z.B. nach dem Flug über die Landschaft des Planeten in eine Höhle, in eine Stadt und sogar in den Weltraum mit einem Asteroidengürtel.

Erwähnenswert ist der Vorspann, der nach Laden des Spieles die Geschichte mit Musikbegleitung erzählt. Das Programm wurde übrigens von Philip Price, dem Programmierer von Alternate Reality geschrieben.

Bewertung

Nach dem wunderschönen Vorspann mit der noch wunderschöneren Musik präsentiert sich die Grafik als etwas grob, aber wirklich fantastisch animiert, das Scrolling ist abartig schnell, die Farben sind vielfältig. Die Explosionen, die Minen, die Antennen, die Raketen, einfach alles ist genial bewegt und sieht richtig echt aus! In einer Mine sieht man z.B. einen Stampfer, undem die Erde zerbirst.

Soundmäßig bietet das Spiel auch einiges: Im Hintergrund läuft permanent die hervorragende Titelmusik, die auch nach längerer Zeit nicht nervt, sondern sehr stimmungsvoll ist. Die Geräuscheffekte sind ebenfalls sehr gut. Weitere kleine Melodien (Game Over, Highscore usw.) runden das Gesamtbild ab.

Wie schon erwähnt kämpft man sich durch mehrere Level durch. Vor Spielbeginn kann man sowohl den Schwierigkeitsgrad als auch die Anzahl der Spieler sowie die Anzahl der Ersatzraumschiffe wählen. Nun der Hammer: Man fliegt nicht immer durch die gleiche Landschaft, sondern die Landschaft verändert sich während man spielt! Dadurch bleibt jeder Level immer interessant, auch wenn man ihn schon zum zehnten Male spielt! Außerdem kommen von Level zu Level immer andere Feindarten hinzu, die für noch mehr Abwechslung sorgen.

Fazit: Für den Preis von 19,80 erhält man ein perfektes Ballerspiel. Der Spielspaß ist einfach umwerfend, man spielt es immer wieder gerne. Durch die vielen Einstellungsmöglichkeiten wird es sowieso nicht so schnell langweilig. Sogar den Vorspann schaue ich mir immer wieder gerne an, obwohl er mehrere Minuten dauert ...

Hersteller Databyte	
Datenträger: Disk.	
Preis: DM 19,80 (KE-SOFT)	KE

Grafik ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14
Sound/Musik ..:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Spielspaß ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14
Preis/Leistung:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12
Gesamt ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14

Magic Disk

Von A. Tartz & A. Volpini

Mit Hilfe dieses neuen Programmes ist es möglich, während eines laufenden Programmes den aktuellen Bildschirminhalt zu "scannen" und als Bild-File auf Diskette abzuspeichern. Auf der Diskette befinden sich die Programme "Magic Point" und "Magic Picture Searcher" sowie einige Bilder im 62-Sektoren Format, welche mit "Magic Point" gefreezt wurden und eine Grafikdemo.

Nun zur kurzen Beschreibung der beiden Hauptprogramme:

Magic Point

Dieses Programm läuft nur auf Computern mit eingebauter Ramdisk (getestet auf einem 130XE und einem 800XL mit der neuen 256-KB Mega-RAM Speichererweiterung).
Eine weitere Voraussetzung ist der Einbau eines Schalters. Es ist der gleiche wie beim Replay-Freezer von F.O.Malisch. Der Einbau wird genau beschrieben und ist auch für einen Laien nicht schwer. Der 60 Ohm Wiederstand ist nicht nötig.

Wie werden nun die Bilder gefreezt?

1. Magic Disk mit OPTION booten.
2. Im folgenden Menü "Magic Point" anwählen.

Nun wird die Diskette mit dem Spiel eingelegt und durch einen RESET mit bzw. ohne OPTION geladen.
Hat man das gewünshte Bild auf dem Schirm, sollte man dafür sorgen, daß sich nichts bewegt (Pause). Jetzt wird der Schalter kurz an und gleich wieder ausgeschaltet. Daduch wird der Freezer aktiviert und das Bild Zeile für Zeile abgetastet. Ein von links nach rechts laufender Punkt ist dabei zu sehen. Bevor der untere Bildschirmrand erreicht ist, muß man die Magic-Disk einlegen und die OPTION-Taste gedrückt halten, bis die Disk geladen wird.

Magic Picture Searcher

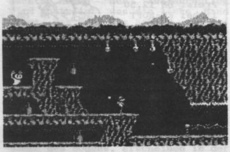
Nun muß dieser Menüpunkt angewählt werden.
Das Bild befindet sich in der RAM-Disk und kann bearbeitet werden. Farben und Helligkeitswerte lassen sich ändern. Außerdem kann das Bild horizontal und vertikal gescrollt werden.
Das Abspeichern auf Diskette darf man natürlich nicht vergessen, sonst war alles vergebens.
Desweiteren können mit diesem Programm Disketten nach ungepackten Bildern durchforscht und im Micropainter-Format abgespeichert werden.
Es ist ähnlich dem XF-Bildersucher auf der XF551 Masterdik 2 und dem SAM-Creator von PPP.

Nach unseren bisherigen Erfahrungen verträgt sich "Magic Point" nicht mit dem Bibo-Dos und dem Turbo-Basic. Es werden wahrscheinlich gleiche Speicherbereiche benutzt. Auch Spiele in Action bleiben ohne Erfolg. Im Ganzen liegt die Ausbeute aller Programme allerdings bei ca. 50%. Also: Jeder, der scharf auf Bilder aus Programmen ist, kommt an der Magic Disk einfach nicht vorbei. Einfacher kommt man an keinen Screenshot! Der Preis spricht außerdem für sich!

Bezugsquelle: KE-SOFT
Preis ......: DM 19,80

Dokumentation ..:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12
Einbauanleitung :♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Nutzen ....:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11
Bedienung ......:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =10
Preis/Leistung .:♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14
Gesamtbewertung :♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13

Cavernia



Bazong! Zeppelin Games hat wieder zugeschlagen. Das neue Werk heißt "Cavernia" und entpuppt sich schon nach kurzem Blick in die Anleitung als ein reines Climb & Jump Game. Aufgabe ist es, in verschiedenen Höhlen-Levels umherzulaufen, bzw. springen und erst alle Gegenstände und den Schlüssel zu finden, um den Level dann durch die Tür zu verlassen. Die Höhlenlevel scrollen horizontal und bieten eine Menge verschiedene Feinde:

Umherlaufende Monster, bröckelnde Böden, sich bewegende Plattformen, schießende "Augen", fallende Stalaktiten, aus dem Boden herausschießende Stalakmiten, elektrische Felder usw.

Die nun aufgezählten Gefahren waren die, die bis einschließlich Level vier auftauchen, was da also noch kommen mag, sollte jeder selbst herausfinden. Insgesamt sind 16 Level vorhanden, für die man 11 Leben zur Verfügung hat.

Bewertung

Die Grafik ist schlichtweg genial. Die Höhle sieht richtig gruftig aus, über der Höhle sieht man den Erdboden und eine Landschaft, die durch 3-D Scrolling auffällt, das Scrolling ist supersanft, die Punktezahl hüpft am oberen Bildschirmrand entlang, die Animation der Figuren und des eigenen Männchens ist hervorragend. Beim Laufen hüpft sogar der Hut auf- und ab!

Die Geräuscheffekte sind gut gelungen und passen zum Spiel. Musik ist leider nicht vorhanden.

Das Spiel macht wirklich sehr viel Spaß! Vor allen Dingen sind keine Haken oder Macken enthalten, die den Spaß verderben könnten, das Spiel ist sehr schön spielbar. Es reizt sehr, weiterzukommen, da man meist genau weiß, was man tun muß, es aber aus irgendeinem Grunde (man übersieht immer wieder etwas) nicht schafft.

Für DM 12,50 erhält man ein absolutes Top-Game auf Kassette. Ein gutes Spiel für wenig Geld! Wer keine Climb & Jump Games mag, sollte es sich aber lieber vorher anschauen.

Hersteller: Zeppelin Games	
Datenträger: Kass	
Preis: 12,50 (KE-SOFT)	KE

Grafik .... ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14
Sound/Musik .. ♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =09
Spielspaß .... ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13
Preis/Leistung ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =14
Gesamt .... ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13

Panic Express

Das Böse hat mal wieder zugeschlagen. Du, ein mutiger Agent, mußt es nun schaffen, die Dampflok eines 15 Wagon langen Zuges zu erreichen, bevor die bösen Kräfte genau dies erreichen. Du bewegst dich dabei auf den Dächern der Wagons und hast Dich mit Selbstschußanlagen, Hubschraubern, Fallen, Dampfwolken und ähnlichem auseinanderzusetzen.

Gleichzeitig läuft eine Zeit ab, in der man alle Wagons geschafft haben muß.

Bewertung

Die Grafik ist schlecht bis mies. Die Wagons sind einfallslos animiert. Die tödlichen Gegenstände z.B. Schüsse und Wolken sind bei weißer Darstellung auf hellblauem intergrund denkbar schlecht zu erkennen. Die Animation des fahrenden Zuges ist mehr schlecht als recht. GAME OVER besticht durch Geschmackslosigkeit! Das einzig schöne war hier das Titelbild!

Musik ist keine vorhanden, die Geräusche im Spiel sollte man auch lieber überhören, da sie uninteressant und langweilig sind. Am schlimsten ist da die Zufallsdudelei bei GAME OVER.

Von Spielspaß keine Spur. Die Geschicklichkeiten, die man 15 Wagons lang erbringen muß, sind nicht das Wahre. Nach 5 Miuten war ich bis zum 3. Wagon von vorn durchgedrungen. Dadurch, daß man sich aber nur eine festgelegte Zeit lang ducken bzw. eine festgelegte Distanz springen kann, wird das Spiel mit der Zeit zum Alptraum. Hat man zudem einmal den Trick für einen Wagon heraus, ist er das nächste Mal keine Herausforderung mehr. Als Herausforderung sehe ich es eher an, dieses Spiel ein zweites Mal einzuladen. In der kärglichen Anleitung steht nicht das geringste von einem zweiten Level. Auch nur eine Mark für dieses Spiel auszugeben, ist eine Fehlinvestition, es sei denn man, braucht eine Leerkassette.

Insgesamt ein durch und durch billig gemachtes schlechtes Spiel! Panic Express lößte bei mir nur Panik bei dem Gedanken aus, das Spiel nochmals spielen zu müssen.

Hersteller: Red Rat

Datentr.: Kass.

Preis: DM 12,50
1* bei KE-SOFT



MB

Grafik	♥♥♥♥	=04
Sound/Musik ..	♥♥	=02
Spielspaß	♥♥♥	=03
Preis/Leistung	♥♥	=02
Gesamt	♥♥	=02

Dunkle Macht des Unriagh

Kleine Hilfe zu Unriagh I

Vorm Ausführen eines Befehles wird die jeweils erwünschte Option eingegeben (z.B. Suchen) und mittels Pfeil (Joystick und Feuerknopf) an dem angeklickten Gegenstand ausgeführt. Die momentane Option wird unten links angezeigt und wird solange ausgeführt, bis man sie ändert.

Rechts neben der Ausfuhroption wird angezeigt, was die linke Hand trägt. Das kann ein Schild, ein Bogen, ein Schlüssel und diverse andere Dinge sein, die nicht alle sinnvoll sind.
Oben rechts wird, unter Waffe, angezeigt, was die rechte Hand trägt.

Um etwas in die Hand zu nehmen, drückt man die Leertaste und kommt ins Inventorymenü. "Benutzen" eingeben und die jeweilige Zahl mit RETURN eingeben. Waffen, mit Ausnahme des Bogens, erscheinen in der rechten, Schild, Bogen und diverse Kleinteile in der linken Hand.

Bevor man etwas öffnen kann, muß man einen Schlüssel oder ein Zaubermittel in der linken Hand haben. Zaubermittel entstehen durch einen Gegenstand in der linken Hand und dem dazugehörigen Zauberwort.

Jeder zerschlagene Gegenstand ist unwiederbringlich zerstört.

Mit Gehen gelangt man in neue Räume, wobei die Richtung in die man in den Raum blickt oben rechts mit einem kleinen Kompass angezeigt wird.
Der untere Bildrand ist ebenfalls eine Tür, meistens die Tür, durch die man eingetreten ist. Ausnahmen bilden Räume mit mehreren Ausgängen, dann immer auf den Kompass achten.

Nicht alle im Raum zu findende Gegenstände sind auf dem Bild dargestellt. Da liegt zum Beispiel ein Messer im Busch, ein Schlüssel unter einem Kissen, ein Zweihänder im Höhlengestein, sind Geheimtüren in den Wänden, aber auch Fallen an allen möglichen Stellen aufgestellt. Daher ist es sinnvoll, jederzeit ein Schild zu tragen, vor allem beim Betreten von Räumen, denn manchmal sind sie nicht unbewohnt.

Manche Tränke sind nicht so gut, daher auf die Farbe achten.
Der Werwolf hat Angst vor Silber.
Bleibt man zulange in einem Raum, kommen unsichtbare Schattengeister.

Lösungsvorschlag

von Norbert Nickel

Die Nummern beziehen sich auf die Karte.

G1-R1 (Schild, SW-Schlüssel, Lederrüstung mitnehmen)-G1-G2-G4-R3 (Im Schrank Schwert & Flasche mit grünem Inhalt nehmen, Geheimgang unter Bügel suchen, im Bett Pornoheft benutzen + Kraft)-G5 (Stein aufnehmen)-R4 (Stein ablegen, blauen Schlüssel. Nimm Schädel drücke M und schreibe ARHONIA)-G5-R3-G4 (Geheimgang suchen)- G6- G9- G11- R11 Spinnweben zerschlagen, in Loch gehen)-R12 (Kettenpanzer anlegen und Heiltrank nehmen)-R11- G11-G9-G10 (Waffe wechseln "Schwert nehmen")-R8 (mit SW-Schlüssel öffnen)-(Karaffe trinken & Kraft, goldenen Schlüssel öffnen, rechts unter Stuhl Geheimgang suchen)-G7-G8-R7 (Karaffe 1, 2, 4 nehmen, Zweihänder benutzen)-G8-G7-R6 (mit SW-Schlüssel öffnen, unter Stuhl grünen Schlüssel nehmen)- G7- R5- G6-G4-R3 (Kiste im Schrank mit grünem Schlüssel öffnen, Kristall nehmen, M drücken, schreibe TIRANI)-G4-G6-R13 (mittlere Buchreihe neben liegendem Buch Geheimgang finden)-G2-R14 (mit blauem Schlüssel öffnen)-G13-G14-G16-G18-R17 (mit Arhonia öffnen, mag Gewand von Regal anziehen)-G19-G20-G21-G26 (links oben

mag Stab suchen und benutzen)-G29-G30-G32 (Spruch TIRANI benutzen)-G33

1. Ende ESC und zum Ausgang!

Hier die Legende zu der nebenstehenden Karte:

Schlüssel

1: Silberner Schlüssel (in Raum 9 im Auge des Totenkopfes)
2: Schwarzer Schlüssel (in Raum 1 am Kopfkissen)
3: Blauer Schlüssel (in Raum 4 im Beutel)
4: Goldener Schlüssel (in Raum 8 auf den Fässern)
5: Grüner Schlüssel (in Raum 6 unter dem Stuhl)

Sprüche

6: Spruch Arkonia (Schädel), mit x in Raum 4, 8, 17)
7: Spruch Intrani (Mantel), mit y in Raum 2 im Schrank
8: Spruch Tirina (Kristall), mit z in Raum 3 in der Kiste im Schrank

Gegenstände

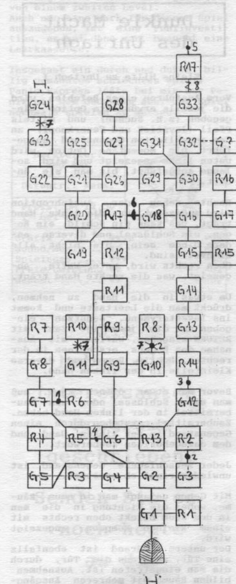
Seil in Raum 10 für Fallgrube in Raum 16.

Waffen

Speer: Raum 1, 12, 8
Axt: Raum 1, 7
Schwert: Raum 3, 7
Dolch: Raum 2, 11
Bogen: Raum 11
Zweihänder: Raum 7
Magischer Stab: G26 versteckt

Rüstungen

Lederrüstung: Raum 1 (im Bett)
Schild: Raum 1, 7, 11
Helm: Raum 7, 12
Kettenpanzer: Raum 12
Schuppenpanzer: Raum 7, 2
Magisches Gewand: Raum 17



1: x = Ledemüstung y = schw. Schlüssel Karaffe (-kraft)

2: x = Schuppenpanzer, Dolch, Käse, Zettel: Arhania führt zum 4. Weg, Karaffe (0)
y = Buch: Ein Faß ist bodenlos
z = Buch: Herstellung von Leben aus Natrium, der belesende findet als den 3. Weg, Mag. Lampe, Mantel

3: x = Käse z = Pornoheft (+Leben)
y = Buch: der Gang verbirgt den 2. Weg.
x = Buch: die Lampe zeigt die Kerzen
y = FL (-Leb) z = FL (+Leb), 0 = Geheimgang s = Truhe mit Kristall (für Tirina)

4: x = blauer Schlüssel
y = Schädel (für Arhania)

5: x = Geheimgang am Boden, 2. Reihe von vorne letzter Stein

6: x = grüner Schlüssel

7: 1 = (+kraft), 2 = (+Leben), 3 = (-kraft), 4 = (+Leben)
x = Schuppenpanzer; Schwert, Axt, Zweihänder, Schild

8: x (+kraft) y = Schädel (für Arhania)
z = gold. Schlüssel

9: x = silb. Schlüssel
y = Karaffe (-Leben)

Sprüche müssen erstellt werden
Intrani mit Mantel, Arhania mit Schädel
Tirani mit Kristall

10: x = Zettel: Tirani ist des Magiers Tod
y = Karaffe (+kraft)
z = Rolle Seil

11: Dolch, Schild, Bogen, Pfeile

12: x = Karaffe (+Leben)
mag Helm, Kettenpanzer, 2xSpeer

13: x = Geheimgang! Fallen!
Bücher: Zarhil zündet das Licht
Suche im Auge des Todes,
Zauber überall: Schädel, Mantel & Kristall

14: x Quelle (+Leben ∞)
y Tür

15: x = Zettel: Intrani öffnet Stein und Tür
y = Fl. (-Leben)

16: x = Gift (-leb)
y = (+kraft)
z = Goldschale
0 = Fallgrube (man braucht Seil!)

17: x = mag. Gewand y = Schädel
z = (+Leben) 0 = Geheimgang
N = Buch: finde den Kerker und den Kerker

x = Geheimgang (G4)

x = Zettel: Zerstöre das richtige Teil (G14)

x = mag Stab (G26)

x = Geheimgang (G22) mit Intrani öffnen

S.O.S. Mangan

Von Waltraud Müller

Hier der Befehlssatz, Gegenstände sowie einige nützliche Hinweise:

Befehlsliste:

Für Rauminhalte: SIEHE
Für Inventar: INV
Andere Befehle:
nimm, öffne, lege, trage, schließe, verlasse, betrete, berühre, stecke, lese, drücke, untersuche, binde, ziehe, frage, kippe, starte.

Gegenstände (nur die GROß geschriebenen Buchstaben müssen eingegeben werden):

SCHRaubenzieher, KLAPpe am Roboter, BATTery, RUNDer Hohlraum, EXCElsor, COMPutermeldung, raumHELM, raumANZUg, magnetische STIEfel, BOMBe, KNOPf, DEMAterialisator, BEAMer, REPOrtmeldung auf dem Bildschirm, VISIer am Helm, KETTe, RING an der Wand, Computer TERMinal, SENSorschalter in der Wand, Kette an der WAND, ANTRiebs K2r-Sicherung, SALZsäurereagenzglas, breiter EISEnträger, ANGEschraubtes Gitter, LUFTschacht, ROETliches Gitter, zuschraubbarer BEHAelter, STAUb, einige KupferDRAHTstücke vom Gitter, FLASche Terpentin, OEFFnung unterhalb der Instrumente.

Achtung: Solange man den DEMA bei sich trägt, löst sich alles, was man berührt in Luft aus!

Ich habe mich inzwischen vom Medoroboter verarzten lassen und auch die Bombe auf dem Raumschiff entschärft. Mein Weg dorthin war folgender (nach dem Verarzten durch den Roboter):

S, S, trage Helm, trage Anzug, trage Stiefel, schließe Visier am helm, drücke Knopf, H, Berühre Bombe, lege DEMA, R, drücke Knopf.

Ich habe auch den Excelseor betreten (Seite 2 der Diskette), W (telepathisches Cockpit des Exelseor), O, O (Kraftquelle). Hier geht es nur zum telepathischen Auge und der Kraftquelle von Kristallen.

Wer hilft mir weiter?

Time

Hier findet ihr die Lösung zu dem 1-2-3 Adventure von Markus Rösner aus der ZONG-Ausgabe 05/91: Gelöst wurde das Programm von den ZONG-Hackern in einer langen Nacht, unter härtesten Bedingungen!

3-1-1-2-2-3-1-2-3-1-3-1-2-1-1-2-1-3

2-3-1-2-1-3-3-1-3-2-2-1-1-1-2-3-2

2-1-2-3-3-3-1-2-2-3-1-2-1-3 Ready!

Kochbuch

Hallo ihr Feinschmecker,

da bin ich wieder mit einem Rezept aus dem südlichen Spanien. Es begab sich so um die Zeit Januar '79, als ich mit meinen Eltern einen Urlaub auf Gran Canaria verbrachte. Also eine Flucht aus dem kalten Deutschland. Wir hatten in Spanien eine Tagestemperatur von 24 Grad und nach einem erfrischendem Bad im Meer mußte ich mir erst mal an der Bar einen Longdrink bestellen.

Jetzt motzt nicht "in dem Alter schon gesoffen." Ich war sage und schreibe schon 16 Jahre alt und außerdem habe ich nur EINEN Longdrink getrunken. Kurz vorher hatte ich meine Lehre als Koch angefangen und dieses Getränk inspirierte mich, mir ein Rezeptbuch zuzulegen. Also baggerte ich den Baarkeeper an, mir das Rezept zu verraten (und das mit meinen spärlichen Spanischkenntnissen). Und nach endlosen Gestikulierungen war ich endlich so weit, daß ich mir einen Reim daraus machen konnte.
So, jetzt aber zur Sache! Hier ist nun mein sogenanntes "Urrezept":

Longdrink

Lumumba

Folgende Zutaten werden benötigt:

4 Schnapsgläser Cocnag, 8cl
2 Tassen kalten Kakao
2 Eßl. Schlagsahne
2 Msp. Schokoladenraspel

So, das war es schon!
Den Cognac in ein Glas gießen, mit eiskaltem Kakao auffüllen.
Die geschlagene Sahne auf das Getränk setzen und mit Schokoladenraspel bestreuen. Sofort servieren. Schmeckt bärenstark und eignet sich besonders an heißen Sommertagen. Wer es ein bißchen derber mag und meint, er ist schon süß genug, kann anstatt des Cognacs auch Rum verwenden und die Sahne mit Kaffeepulver bestreuen. Wer es besonders lecker haben will, der lößt Bitterkuvertüre in warmer Milch auf und stellt das Ganze für eine Stunde in den Kühlschrank. Mit Strohhalm schmeckt der ganze Spaß am besten! Auch wenn es noch so gut schmecken sollte, nach dem 5. Lumumba sollte man aufhören, für Hartgesottene 10.

Aber denkt daran: Fahrt nicht mit so viel Alkohol noch Auto, sonst könnte es mal fürchterlich krachen.

Euer ZONG-Koch Andreas Kempen.

PD-Software

Neuheiten

In diesem Monat haben wir wieder eine Menge aktuelle Neuheiten für Euch ausfindig machen können. Zur Ergänzung des Angebotes gibt es auch noch ein paar ältere Programme, die bisher nicht bei uns zu haben waren. Eine komplette Liste ist ab sofort erhältlich und liegt allen Abonnenten bei.

Die Dunkle Macht, Teil II: Der Zeitbandit

(PD-A14, DM 10,--)

Endlich ist sie da, die Fortsetzung dieses Monumentalspieles. Nachdem man im ersten Teil die Welt erfolgreich vor der bösen Macht des Unriagh gerettet hat, hat es sich diesmal etwas neues einfallen lassen: Mittels eines ATARI 800 Computers, ist es ihm gelungen, durch die Zeit zu reisen. Nun will es die Zeitgeschichte durcheinander bringen, indem es verschiedene Gegenstände stiehlt und in ganz anderen Zeiten ablegt. Dies sollst Du nun verhindern, bzw. wieder gut machen. Der zweite Teil arbeitet nach dem

gleichen Anklick-Prinzip wie der erste Teil, ist also ebenso einfach zu bedienen. Das Eingeben von Befehlen entfällt.

Im Ganzen ein sehr spannendes und auch reizvolles Grafik-Adventure, das einen erheblich höheren Bedienungskomfort bietet, als die üblichen Adventures.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13

Jukebox I Tricky Tutorial

(PD-D03, DM 5,--)

Musik

Diese Demo-Diskette bietet gleich zwei interessante Programme:

Auf der Vorderseite befindet sich die Jukebox. Dies ist eine Musikdemo mit verschiedenen klassischen Liedern. Beim Abspielen der Lieder sieht man dazu noch eine Klaviatur, auf der die gedrückten Tasten aufleuchten. Eine Auto-Play-Funktion rundet das Ganze ab. Die Titel der Stücke sind: Nutcracker Overture, Flight of the Bumble-Bee, Air on the G-String, Quartet in Eb, Brandenburg Concerto #5, WTC Book I #5, Fugue in C minor.

Die Rückseite der Disk enthält das Tricky Tutorial. Dies ist ein Kurs, der einem das Programmieren von Sound-Effekten näher bringt. Die Texte sind zwar in Englisch gehalten, jedoch leicht verständlich.

Das Beste ist allerdings, daß zu allen Sound-Effekten die Listings gezeigt werden. Außerdem sind noch verschiedene Editoren zum Erstellen eigener Sounds mit gleichzeitiger "Abspeichern als Programmzeile"-Funktion enthalten. Wer also Sounds programmieren möchte, aber das bisher noch nicht so gut geschafft hat, ist mit dieser Diskette bestens bedient.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12

Die Zeitmaschine

(PD-A12, DM 5,--)

Viele von Euch haben uns schon danach gefragt, aber wir konnten bisher leider nicht damit dienen. Der erste Teil der Zeitmaschine, mit dem man die berühmte Geschichte von George Orwell nachspielen kann.

Es handelt sich hierbei um ein deutsches Grafikadventure. Spätestens seit dem dritten Teil "Die Außerirdischen" dürfte es wohl jedem bekannt sein. Wer also den ersten Teil endlich haben möchte, sollte zugreifen. Die Grafik ist nicht ganz so genial wie beim dritten Teil, aber insgesamt immer noch sehr gut. Die bei KE-SOFT erhältliche Version ist übrigens, im Gegensatz zu den meisten anderen Versionen, fehlerfrei ("Fehler 12 ist aufgetreten ...")!

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11

Trolls

(PD-A13, DM 10,--)

Auch dieses ist ein schon etwas älteres Spiel, das in keiner Sammlung fehlen sollte. Ein vier Diskettenseiten langes Grafikadventure. Aufgabe ist es, den Schatz des Weisen Orshak zu finden, um nicht in die Hölle wandern zu müssen. Grafisch sehr gut gemacht!

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =12

Brainstorm II

(PD-S25, DM 5,--)

Fragezeichen

Schon wieder ein Quizspiel! Nach einem schön gemachten Vorspann mit einer wirklich guten Musik hat man die Wahl zwischen der Anleitung, dem Spiel und dem Frageneditor. Das Spiel ist wie ein Brettspiel aufgemacht. Bis zu vier Spieler können teilnehmen. Nach falschem Beantworten einer Frage muß man ein kleines Denkspiel bewältigen.

Das Spiel wird durch kleine Musiken sowie witzige Grafiken aufgelockert. Der Frageneditor ergänzt das Paket angenehm.

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =11

Digitaler Redakteur II + Photodisk

(PD-U03, DM 10,--)

Die Diskette U-03 wird ab sofort durch die neue Version des Digitalen Redakteurs ersetzt. Die neue Version ist wesentlich besser zu bedienen, außerdem grafisch anspruchsvoller gestaltet. Eine deutsche Anleitung ist enthalten. Mitgeliefert wird die Photodisk, die eine Menge gute Grafiken enthält. Wer es noch nicht weiß: Es handelt sich um eine DTP-Programm.

Erotik

Die nun folgenden Erotik-PD's werden nur gegen Altersnachweiß (mind. 18 Jahre) abgegeben. Der Bestellung muß also eine Ausweiskopie beiliegen, sofern diese nicht schon einmal eingesandt wurde.

Strip Blackjack Space Pussies

(PD-E01, DM 5,--)

Die bisherige PD-Nummer S10 ist ab sofort nur noch unter der Nummer PD-E01 erhältlich.

Sex II Sweet Teens

(PD-E03, DM 5,--)

Tja, was soll man dazu noch sagen? Nun denn: Die Vorderseite bietet eine animierte Bilderschow, die einige interessante "Möglichkeiten" demonstriert, die Rückseite zeigt alle Bilder der beiden Strip-Poker Programme. Viel Spaß!

Bewertung: ♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥ =13

Programmieren in Basic

FOR-NEXT

Die Befehle FOR und NEXT erweitern die Möglichkeiten, die wir haben, enorm. Es sind sogenannten Schleifenbefehle. Eine Schleife konnten wir bisher nur durch

```
10 blabla
20 GOTO 10
```

oder durch

```
10 blablabla
20 IF blabla THEN GOTO 10
```

erreichen. Der erste Fall, die Endlosschleife, läßt sich kaum besser lösen. Im zweiten Fall jedoch, wenn die Schleife an einem bestimmten Punkt unterbrochen werden soll, gibt es eine wesentlich bessere Methode. Hier also ein Beispielprogramm mit und ohne FOR-NEXT:

```
10 A=0
20 A=A+1
30 ?A
40 IF A<10 THEN GOTO 20
```

```
10 FOR A=1 TO 10
20 ? A
30 NEXT A
```

Also Klartext: Der Befehl FOR weist der danach stehenden Variablen den wiederum danach stehenden Wert zu. Gelangt das Programm zum NEXT, so springt der Rechner wieder zum FOR und weist der Variablen den nächsten Wert zu. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis der nach TO stehende Wert erreicht ist.

Nun ein kleines Anwendungsbeispiel einer sehr einfachen Dateiverwaltung. Nehmen wir an, die Daten stehen in DATA-Zeilen und wir wollen nun nach einem bestimmten Wert suchen:

```
10 INPUT WERT
20 FOR I=1 TO 10
30 READ A
40 IF WERT=I THEN ? "Gefunden!"
50 NEXT I
60 DATA 1,2,3,5,6,8,10,15,27,85
```

Nächstes Beispiel: Ausgabe von Quadratzahlen.

```
10 ?"Erste Zahl ";:INPUT A
20 ?"Letzte Zahl ";:INPUT E
30 FOR I=A TO E
40 ? I*I
50 NEXT I
```

Nehmen wir nun einmal an, wir wollen nicht nur 1^2 und 2^2, sondern auch 1.5^2 haben. Hierzu gibt es dann den STEP-Zusatz beim FOR-NEXT Statement.

```
FOR I=1 TO 10 STEP 0.5
```

Dieser Zusatz veranlaßt den Rechner, den Wert immer nur um die angegebene Schrittweite zu verändern. Hier steht jetzt bewußt das Wort "verändern" und nicht "erhöhen", denn es ist auch möglich, rückwärts zu zählen:

```
FOR I=10 TO 1 STEP -0.5
```

oder

```
FOR I=10 TO 1 STEP -1
```

Nächste Anwendung: Zinsberechnung.

```
10 ? "Kapital ";:INPUT K
20 ? "Zinssatz ";:INPUT P
30 ? "Laufzeit ";:INPUT M
40 ?
50 ? "Monat","Betrag"
60 FOR I=1 TO M
70 ? I,K
80 Z=K*P/100
90 K=K+Z
100 NEXT I
```

Nun noch eine weiter Möglichkeit: FOR-NEXT Schleifen können ineinander verschachtelt werden:

```
10 FOR A=10 TO 0 STEP -1
20 ? A
30 FOR W=1 TO 100
40 NEXT W
50 NEXT A
```

Zu beachten ist hierbei, daß sich die beiden Schleifen auf keinen Fall überkreuzen dürfen. Also nicht so:

```
10 FOR A=1 TO 10
20 FOR B=1 TO 20
30 NEXT A
40 NEXT B
```

Nun eine Aufgabe: Schreibt ein Programm, das vier Zeilen mit jeweils acht Sternen ausdruckt. Im gesamten Programm darf allerdings nur ein "*" vorkommen.

```
10 FOR I=1 TO 4
20 FOR A=1 TO 8
30 ?"*";
40 NEXT A
50 ?
60 NEXT I
```

Wichtig ist hierbei das Semikolon nach dem "*", damit die acht Sterne auch jeweils in eine Zeile kommen. Ebenso wichtig ist das "?" in Zeile 50, damit nicht alle Sterne in eine Zeile kommen.

Nun die übliche Aufforderung: Selbst ausprobieren und Ideen haben, umsetzen und lernen.

Bis zum nächsten Mal.

Nicht vergessen:

Vom 23.8.-25.8. findet in Düsseldorf die diesjährige Atari-Messe statt.

Wir sind mit von der Partie und hoffen, daß Ihr ebenso zahlreich erscheint, wie ihr es uns schon oft versprochen habt.

Man sieht sich! ZONG

Adventure-programmierung

Teil II

Nachdem wir nun die Grundregeln der Adventures kennengelernt haben, wollen wir uns mit programmtechnischen Problemen beschäftigen:

Welche Programmiersprache wird gewählt?

Zur Auswahl stehen wie üblich eine ganze Menge: Basic, Turbo Basic, Quick, Action, Assembler, um nur einige zu nennen.
Wichtig ist, daß das Adventure schnell genug ist, um auf Eingaben des Spielers gut reagieren zu können. Also nehmen wir doch Assembler, oder? Klar, wenn Ihr zwei Jahre Zeit habt, um Euer Adventure fertigzustellen!
Scherz beiseite, ganz im Ernst: Assembler ist zwar unheimlich schnell, aber für solche Dinge, wie Textausgabe usw. muß es nicht unbedingt sein. Man sollte sich überlegen, welche Teile des Programmes sehr schnell ausgeführt werden müssen:

- Der Parser
- Das Laden des Bildes

Der Rest ließe sich bequem in Basic programmieren, ohne das Spiel dadurch schlechter zu machen. Die meisten Adventures sind übrigens auch in Basic programmiert worden. Da wir nun aber noch die oben erwähnten zwei Teile haben, die schnell gehen müssen, greifen wir ganz einfach auf kleine Tricks zurück:

- Turbobasic XL mit INSTR-Befehl
- ML-Routine zum Bildladen

Wie wir nun den Parser programmieren, werden wir uns später ansehen. Auch die ML-Routine folgt später.

Texte

Wie immer gibt es mehrere Möglichkeiten, die Räume zu beschreiben. Beispielsweise so:

"Ich stehe im Wald."

Oder aber so:

"Ich befinde mich in einem dunklen, düsteren Wald. Um mich herum ist kein Geräusch zu hören. Die Luft birgt ein namenloses Geheimnis, dessen blasphemische Riten mir die Vorstellungskraft auf irrationale Weise rauben!"

Es ist eindeutig zu sehen, daß der zweite Text stimmungsvoller ist, als der erste. Leider benötigt aber der zweite Text erheblich mehr Speicherplatz! Am besten ist es, einen geeigneten Mittelweg zu finden, denn stimmungsvolle Texte müssen nicht immer lang sein:

"Ich befinde mich in einem dunklen, unheimlichen Wald."

Puzzles

In jedem Adventure sollten Puzzles enthalten sein. Dem Spieler macht es wesentlich mehr Spaß, Puzzles zu lösen, als durch massig Räume zu rennen und den Ausgang zu suchen. Also: Ein gutes Adventure muß nicht unbedingt viele Räume haben, sondern gute Puzzles!
Die vorhandenen Puzzles sollten durch logisches Denken lösbar sein und keine jenseits der Vorstellungskraft liegenden Lösungen haben (also keine blasphemischen Riten und so).



In vielen Adventures wird außerdem Wissen vorrausgesetzt, das manche Spieler gar nicht haben. Wohl dosierte Hilfen im Text oder der Grafik schaffen hier Abhilfe.

Testphase

Ist das Adventure erst einmal "fertig", ist es wichtig, daß es von möglichst vielen Leuten getestet wird, denn nur Leute, die NICHT wissen, wie es richtig ist, machen es falsch! Die Testphase ist gerade bei Adventures, die bekanntlich eine Menge Möglichkeiten bieten, von enormer Wichtigkeit.

Programmlogik

Um das Programm zu gestalten, gibt es auch hier wieder zwei Möglichkeiten. Die erste ist, alle Möglichkeiten einfach abzufragen:

Wenn Du "öffne Tür" eingegeben hast und den Schlüssel hast und Dich vor der Tür befindest und die Tür noch nicht offen ist, dann wird die Tür geöffnet.

Mit dieser Methode erreicht man sicher genau das, was man will. Das Problem ist auch hier, daß jede Möglichkeit enorm viel Speicher kostet und das Programm außerdem am Ende sehr unübersichtlich wird. Für kleinere Adventures mag diese Methode geeignet sein, aber wenn das Spiel umfangreicher wird, hilft nur noch eine Adventure-Sprache. Scott Adams z.B. hat sich für seine Programme eine solche geschrieben, deshalb konnte er in sehr kurzer Zeit sehr gute und umfangreiche Adventures schreiben.

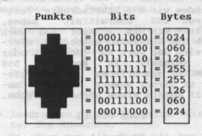
In der nächsten Ausgabe werden wir uns dann mit der Programmstruktur und der Initialisierung beschäftigen.

PM-Grafik

Wie wichtig der Begriff "Animation" ist, haben wir schon in Ausgabe 6/91 (Tanzstunde) und 7/91 (Colorshiftanimation) feststellen können. Diesmal wollen wir eine weitere Methode der Animation kennenlernen, nämlich die PM-Grafik.

Wollen wir auf dem Bildschirm ein bewegtes Objekt darstellen, bieten sich mehrere Möglichkeiten an. Um eine feine Animation zu erzeugen, bleibt aber neben der PM-Grafik nur noch die Pixel-Grafik. Hierzu wird ein Objekt aus Pixeln auf den Bildschirm gezeichnet. Um es dann zu bewegen, muß es zuerst gelöscht, danach an einer anderen Position wieder gesetzt werden. Das Problem dabei ist, daß die Daten, die auf dem Bildschirm sichtbar übereinander liegen, im RAM nicht direkt übereinander liegen, da der Bildschirm zweidimensional, der RAM aber eindimensional ist. Daß dies ein wirkliches Problem ist, wird erst deutlich, wenn man versucht, ein solches Objekt auf dem Bildschirm zu bewegen. Dies geht dann nämlich nicht, indem einfach ein kleiner RAM-Bereich verschoben wird, sondern nur durch eine komplizierte Berechnung, die selbst in Assembler zu enormen Zeitproblemen führen würde, wenn man mehrere oder gar größere Objekte bewegen möchte. Die Lösung des Problemes ist also die PM (Player-Missile) Grafik.
Ein Player ist ein Objekt, das im RAM entweder 128 o. 256 hintereinander liegender Bytes belegt. Auf dem Bildschirm sind diese Bytes dann als vertikaler "Streifen" zu sehen.

Der Entwurf eines Players geht ähnlich dem Entwurf von Zeichensatzgrafik vonstatten. Der Unterschied ist, daß der Player zwar ebenso wie die Characters nur 8-Bit breit ist, allerdings (wie schon erwähnt) bis zu 256 Punkte hoch sein kann. Das entworfene Objekt wird also in Bytes umgerechnet. Hierzu ein Beispiel.



Punkte	Bits	Bytes
=	00011000	= 024
=	00111100	= 060
=	01111110	= 126
=	11111111	= 255
=	11111111	= 255
=	01111110	= 126
=	00111100	= 060
=	00011000	= 024

Programmierung

Fangen wir einfach von vorne an. Wie nun schon zweimal erwähnt, haben wir die Wahl zwischen zwei verschiedenen Auflösungen für einen Player. Je nach Auflösung ist der Player entweder 128 oder 256 Bytes hoch und ein Punkt dementsprechend zwei oder eine Scanline hoch. Der dafür benötigte RAM-Bereich sieht wie folgt aus:

128-Bytes					256-Bytes
PMBASE	Unbenutzt				PMBASE
+ 384	M3	M2	M1	M0	+ 768
+ 512	Player 0				+1024
+ 640	Player 1				+1280
+ 768	Player 2				+1536
+ 896	Player 3				+1792
+1024					+2048

Das erste, was wir also tun müssen, ist uns überlegen, wie hochauflösend unsere Player sein sollen. Ist dies geschehen, müssen wir dies dem Computer mitteilen. Hierzu benötigen wir eine Startadresse. Diese muß bei 128 Byte an einer 1KB-Grenze des Speicher, bei 256 Byte einer 2 KByte Grenze liegen. Für eine feine Auflösung muß also eine freie Pagenummmer (Speicherbereich) gewählt werden, die durch acht

teilbar ist, z.B. 144:

```
POKE 54279,144
```

Nachdem wir die Startadresse festgelegt und "übermittelt" haben, sollten wir dem Rechner nun auch noch die Auflösung mitteilen. Hierzu wird der Wert 46 (doppel) oder 62 (einzel) in Register 559 (SDMCTL) geschrieben (Shadowregister of Direct Memory Access Control) nähers siehe nächste Ausgabe.

```
POKE 559,62
```

Nun muß die PM-Grafik nur noch aktiviert werden, und es kann losgehen:

```
POKE 53277,3
```

Wie bereits beschrieben, wird der Player definiert, indem man in den entsprechenden RAM-Bereich Bytes schreibt (+80 bewirkt, daß der Player in die 80. Zeile (Scanline) von oben gepoked wird.

```
PMBASE=144*256+1024
FOR I=PMBASE+80 TO PMBASE+87
  READ A
  POKE I,A
NEXT I
DATA 24,60,126,255,255,126,60,24
```

Die horizontale Position X des Players wird durch Register 53248 festgelegt (hier x=100):

```
POKE 53248,100
```

Ach so, eine Farbe braucht er auch noch (hier weiß):

```
POKE 704,15
```

Nun erst einmal das gesamte Programm:

```
10 PM=144:PMBASE=PM*256+1024
20 POKE 54279,PM
30 POKE 559,62
40 POKE 53277,3
50 POKE 53248,100
60 POKE 704,15
70 FOR I=0 TO 7
80   READ A
90   POKE PMBASE+80+I,A
100 NEXT I
110 DATA 24,60,126,255,255,126,60,
24
```

Bewegung

Wie erreichen wir nun eine Bewegung des Players?

Die horizontale Bewegung wird einfach durch ein ändern des Wertes in Register 53248 erreicht:

```
120 FOR I=0 TO 255 STEP 0.5
130   POKE 53248,I
140 NEXT I
```

Um den Player vertikal zu bewegen, muß der RAM-Bereich verschoben werden (in Turbobasic am besten mit einem MOVE-Befehl). Hierbei ist zu beachten, daß der Player an der alten Position vorher gelöscht wird, da sonst plötzlich zwei Objekte erscheinen! Bewegt sich die Figur immer in kleinen Schritten, reicht es, vor und hinter die Objekt-Daten jeweils ein- oder mehrere Nullen anzuhängen, die mit in den RAM-Bereich kopiert werden. Nun noch einmal das gesamte Programm:

```
10 PM=144:PMBASE=PM*256+1024
20 POKE 54279,PM
30 POKE 559,62
40 POKE 53277,3
50 POKE 704,15
60 DIM A$(10)
70 A$="♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥"
80 FOR I=1 TO 10
90   READ A
100   A$(I,I)=CHR$(A)
110 NEXT I
120 POKE 53248,100
130 FOR I=0 TO 245
140   MOVE ADR(A$),PMBASE+I,10
150 NEXT I
160 DATA 0,24,60,126,255,255,126,6
0,24,0
```

Im nächsten Monate wird es dann interessant weitergehen:
Es werden die Möglichkeiten aufgezeigt, die man mir dieser Technik besitz sowie deren vielfältige Anwendungsmöglichkeiten.

Programmdisk

Ladeanweisung

Die Diskette ist bootfähig, d.h. sie wird durch Einschalten des Rechners bei eingelegter Diskette automatisch geladen. Im Auswahlmenü werden die Programme per Tastendruck geladen.

Listing-Printer

Autor	Kemal Ezcan
Programmart	Utility
Bedienung	Tastatur
Ausdrucken von Listings	

Wer schon einmal Listings auf seinem Drucker ausgeben wollte, aber sich darüber geärgert hat, daß der Drucker die Sonderzeichen nicht mit ausdruckt, kann nun endlich aufatmen. Mit diesem Programm ist es möglich, jedes beliebige Listing im Original-Atari Zeichensatz auf dem Drucker auszugeben.

Vorraussetzung dazu ist: Ein grafikfähiger Drucker (Epson, NEC, Star usw.) sowie das auszudruckende Listing im LIST-Format auf Diskette. Auf der Diskette befindet sich bereits eine Druckeranpassung für den NEC-P20, im Programm ist allerdings eine Druckeranpassung enthalten.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Bedienung

Nach Laden des Programmes erscheint das Hauptmenü. Nun hat man die Wahl zwischen drei Funktionen:

- Dateiname eingeben. Hier ist der Dateiname des zu druckenden Listings im Format

  D:NAME.EXT

  einzugeben.
- Ausdrucken. Diese Funktion startet den Ausdruck.
- Drucker anpassen. Nun sind folgende Daten einzugeben:

1. Steuercodes für 480-Punkte Grafikausdruck. Beim Epson z.B. ESCAPE, "K", INV-CTRL-".", CTRL-"A". Diese Steuercodes sind als Zeichenfolge einzugeben. Für das Beispiel also insgesamt vier Zeichen.
2. Linefeed nach jeder Zeile? Bei Epson- und Star-Druckern kann auch per DIP-Schalter eingestellt werden, ob der Drucker einen Zeilenvorschub ausführt. Hier muß also erst eingegeben werden, ob der Computer einen Zeilenvorschub an den Drucker senden soll. Wenn ja, dann ist "J" oder "j" einzugeben. Danach den Steuercode (als Zeichen) für Linefeed.
3. Speichern? Wird "J" oder "j" eingegeben, speichert der Atari die eingestellte Konfiguration auf der Diskette ab. Beim Starten des Programmes wird automatisch die auf der Disk befindliche Konfiguration geladen.

Fehler

- Ausdruck erfolgt in einer einzigen Zeile. Es muß ein Linefeed eingeschaltet werden.
- Zeilenvorschub zu groß. Das Linefeed muß abgeschaltet werden.

The Pit

Autor	Kemal Ezcan
Programmart	Spiel
Bedienung	Joystick/10er-T.

Allen Gefahren ausweichen

Wir befinden uns im dunkelsten Mittelalter. Zum Glück hatte man schon das Feuer erfunden und so konnte man auch in dieser geschichtlich dunklen Zeit einigermaßen den Überblick behalten.
Zu dieser Zeit gab es eine Menge Ritter ohne Furcht und Adel, die sich ganz gerne gegenseitig diffamierten, um sich beim ansässigen König "Lieb Kind" zu machen. Wer in dieser Zeit überleben wollte, ohne mit großer Intelligenz gesegnet zu sein, der mußte sich also durchkämpfen und den Tücken seiner Mitstreiter kämpferisch entgegen gehen.
Es wurde damals ziemlich viel gekämpft!
Doch ab und zu gab es natürlich auch Verlierer unter den lieben tadeligen Rittern. Diese hatten erstens gelitten und zweitens eine Höllenqual auszustehen. Sie wurden in eine Zelle gesteckt und mußten nur drei Minuten überstehen. Leicht gesagt, doch hat man es mit Axt, Sichel und Säurefällen zu tun, ist die Sache schon nicht mehr so einfach.
Wie man sicher schon vermutet, steuert man selbst einen solchen Unglücklichen in seiner Todeszelle.

Zuerst kommt nur von links eine Axt geflogen. Später fängt es an von oben Säuretropfen zu regnen. Treffen diese auf eine Mauer, so wird diese zu einem matschigen Boden. Trifft ein Säuretropfen nun auf einen matschigen Boden, so wird an dieser Stelle der Boden zu einer säurigen Pfütze.
Kaum hat man sich an diese unangenehmen Tatsachen gewöhnt, kommt auch schon von rechts hinterücks eine laute Sichel angeflogen.

Man selbst hat 16 Herzen und 180 Sekunden zur Verfügung.
Trifft einen ein Säuretropfen, so verliert man ein halbes Herz (halbe Herzen blinken). Die Berührung mit einer Axt oder Sense kostet kostet ein ganzes Herz.

Ziel ist es, die 180 Sekunden mit mindestens einem halben Herz zu überleben.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.



Die Bedienung

Der Ritter kann wahlweise über die Zehnertastatur Atari CX 85 im Port 1 (demnächst bei uns erhältlich) oder dem Joystick im Port 0 gesteuert werden. Joystickkontrolle: Links-oben und rechts-oben ist der jeweilige Sprung, nach rechts und links geht man, drückt man nach unten, duckt sich der liebe Ritter.
Bei der Zehnertastatur sieht es ähnlich aus, allerdings läßt sich mit ihr wesentlich exakter steuern: 7 bedeutet nach links springen, 9 nach rechts springen, 4 nach links gehen, 6 nach rechts gehen, 2 veranlaßt unsern Ritter, sich zu ducken.

Lawnmower

Autor	Kemal Ezcan
Programmart	Spiel
Bedienung	Joystick

Den gesamten Rasen mähen

Freddy, ein armer Abiturient, hatte die Schule satt und suchte sich eine Lehrstelle, die er auch fand. Um die Stelle als staatlich geprüfter Rasenmäher zu bekommen, muß Freddy in vier Gärten den gesamten Rasen mähen, ohne auch nur den geringsten Schaden anzurichten.
Deine Aufgabe ist es also, in den vier Gärten den Rasen zu mähen. An einigen Stellen ist der Rasen inzwischen so hoch gewachsen, daß Freddy mehrmals darüber mähen muß. Vermeiden sollte Freddy, ein Haus, den Zaun, ein Blumenbeet oder einen See zu rammen. Auch herumliegende Steine machen Freddy mähunfähig.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Tips

- **Den Garten genau anschauen, bevor per Joystickbewegung losgemäht wird!**
- **Systematisch vorgehen!**
- **Schwierige Stellen zuerst mähen!**



Pilzwald

Autor	Kemal Ezcan
Programmart	Spiel
Bedienung	Joystick

Möglichst viele Pilze pflanzen

Als kleiner Waldbewohner hat man es nicht leicht. Als Pilzliebhaber noch weniger. Gibt es da doch eine Menge widerliches Getier, das einem die Leidenschaft vermiesen will. Besonders schlimm ist die böse Spinne Clara, die nur allzu gerne die schönen Pilze vergiftet oder sogar ihr Gift auf die Waldbewohner versprüht!

Deine Aufgabe in diesem Spiel ist es, einen dieser Waldbewohner und Pilzliebhaber zu steuern und dafür zu sorgen, daß immer möglichst viele Pilze vorhanden sind. Hierzu kannst Du einfach neue Pilze pflanzen. Berührst Du allerdings einen Pilz, frißt Du ihn wieder auf (so nach und nach). Angefressene Pilze werden natürlich nicht gewertet! Das zweite Problem ist die schon erwähnte Spinne Clara, die umhergeistert. Jeder Pilz, den sie berührt, wird vergiftet und zählt damit auch nicht mehr! Berührt Clara den Waldbewohner, so verliert er eines seiner Leben. Ebenfalls tödlich sind die herumliegenden Steine. Schafft es der Waldbewohner, einen Pilz auf Clara zu pflanzen, so läßt sie ihr närrisches Treiben eine kurze Zeit lang sein.

Klartext

Steuere den Waldbewohner mit dem Joystick und pflanze per Knopfdruck (und Richtungsangabe) neue Pilze. Beim Berühren eines Pilzes schrumpft dieser. Berührt die Spinne einen Pilz, so wird dieser vergiftet. Schafft man es, einen Pilz auf die Spinne zu pflanzen,

wird diese für kurze Zeit eliminiert. Steine sind tödlich. Nach Ablauf der Zeit ist der Level geschafft und alle vollständig erhaltenen Pilze werden als Bonus gezählt. Der Zeitstand kann am immer höher werdenden Hintergrundton erkannt werden.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Programmdiskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Marios Desert World Levelsatz

Autor	Markus Rösner
Programmart	Zusatz
Kompletter Levelsatz	

Wer im Besitz des PD-Programmes "Mario's Desert World" ist, darf sich freuen. Auf der ZONG-Programmdiskette befindet sich diesmal ein kompletter Levelsatz zu diesem Spiel. Einfach nach Laden des Spieles die ZONG-Disk einlegen und schon kann's losgehen. Dieser Levelsatz ist allerdings kein PD!

Musikbonus

Autor	Ralf Woitinas
Programmart	Demo

Diesmal haben eine echte Rarität ergattern können: Die Original "Masters of Time" Musik von Ralf Woitinas. Oft kopiert, nie erreicht! Vielen Dank an Ralf, der sie und persönlich zur Verfügung stellte.

Ladeanweisung

Das Programm befindet sich auf der Vorderseite der Diskette und kann vom Menü aus aufgerufen werden.

Angebote

SynCalc und VisiCalc für je DM 35,- Beide Originalverpackt und neu.

Desweiteren verkaufe ich LPs von den Rolling Stones (Bootleg, limit. Auflagen, Schwarzpressungen u.ä.) ab DM 30,-- aufwärts.

Mit DM --,60 Rückporto Preisliste anfordern

Andras Volpini, Pfarrlandplatz 10, 3000 Hannover 91

Verkaufe

STAR LC-10, 9-Nadel Drucker, voll EPSON kompatibel, 144 ZpS, 4KB Puffer, grafikfahig 1920 Punkte, 3 NLQ-Schriftarten, technisch und optisch einwandfrei! NP: DM 450,-- + Switch-Box, NP: 60,-- + 2 Centronicskabel, NP: 60,-- + 11 Farbbänder, NP: 100,-- + 200 Blatt farbiges Papier für zusammen

nur DM 500,--.

KE-SOFT, Tel: 06181-87539

XF 551 Floppy, Preis: DM 230,-- VB.

Norbert Nickel, Eugen-Kaiserstr.31a 6455 Erlensee I

Hardware:

Atari 600 XL incl 64KB Speichererw. + Orange-Monitor + 1050 Floppy + 1027 Drucker + 7-8 Bücher, 3 Joyst. 2 Diskettenboxen, 6 Modulen, 2 Datasetten, 10 Kassetten u.v.m. Alles zusammen fur DM 425,--.

Martin Rupps, Beethovenstr. 4, 7311 Hochdorf

Verkaufe

- Menge ASM und COMPUTER & VIDEO GAMES Hefte, je Heft DM 2,--, 6 Hefte DM 10,--

KE-SOFT, Frankenstr. 24, 6457 Mtl.4

Gesuche

Suche Datasette 100% O.K., Feezer f. 800XL/130XE mit Anleitung und Wortschatz zu Dallas Quest.
M. Michalak-Mann, Kirchstraße 87, 4352 Herten

Suche COS/SIN-Routine in Assembler! Am besten im ATMAS II-Quellcode, benötige auch PLOT und DRAWTO aus Mercanery oder selbstgeschriebene!

Andreas Dilling, Friedhofweg 8, W-8489 Eschenbach.

Suche Atari-Maltafel bis DM 80,--

Norbert Nickel, Eugen Kaiserstr.31a W-6455 Erlensee 1

Suche AMPEL/AMD-Programm!

Viktor Wack, Hardenbergerstr. 10, O-7030 Leipzig.

Suche GATO und Crossbow!

Andreas Volpini, Tel. 0511/445578

Suche 8-bit TB-Programmierer zum Erfahrungsaustausch, evtl auch zum gemeinsamen Programmieren eines Spieles. Dauert zwar länger, da sich wahrscheinlich nobody aus dem 7xxx-raum (HN) meldet, aber was soll's.

Suche KE-SOFT Infodisks 1-12!
Suche Maltafel!

Anschrift: Markus Rösner, Fachriastr. 9, 7107 Nordheim 2.

Suche "Black Lamp" für Atari XL/XE!
Michael Seibert, Lehbeschring 38, W-6682 Ottweiler

Suche

Such Gunsling.,T. Eidolon,Rescue on Fraktalus und andere auf Diskette.

Angebote an: Andreas Volpini, Pfarrlandplatz 10,3000 Hannover 91, Telefon: 0511/445578 ab 21 Uhr